Spielbeschreibung

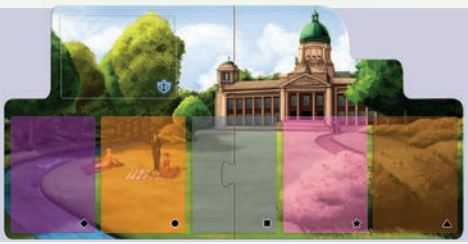
Ihr schlüpft in die Rolle eines Bürgermeisters der Freien und Hansestadt Hamburg um 1890 und pflegt eure Beziehungen zu den Mächtigen der Stadt. Ihr konkurriert um Einfluss, Macht und Status. Euer Ziel ist es, Erster Bürgermeister der Freien und Hansestadt Hamburg zu werden.

Mithilfe eurer Handkarten versucht ihr, Baugrundstücke auszuweisen und zu bebauen, einen Zoo und den Botanischen Garten zu errichten sowie die Stadtmauer auszubauen. Durch die Nutzung von Gebäuden könnt ihr besondere Fähigkeiten, Geld und Punkte erlangen. Gewonnen hat, wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte besitzt und sich dann Erster Bürgermeister der Freien und Hansestadt Hamburg nennen darf. Bei einem Gleichstand wird dies, wer nach der Schlusswertung das meiste Geld in seinem Vorrat hat.

Spielmaterial

• 1 Spielplan

• 1 Kartentableau



• 1 Startwappen & 1 Stefan-Feld-Figur

Das Wappen und Stefan Feld sind zweiteilig. Vor dem ersten Spiel müsst ihr beide Figuren mit ihrer Basis zusammenstecken.

• 280 Spielkarten

Vorderseiten:

Je 12 Karten gehören zu einer bestimmten Kategorie: Ämter, Amüsement, Auswanderer, Bank, Bürgertum, Geheimbund, Hafen, Handel, Handwerk, Industrie, Kirche, Kunst, Gesundheit, Militär, Mystik, Polizei, Theater, Universität, Unterwelt, Zirkus
Je 20 Karten gehören zu den Sonderkategorien: Zoo und Park

Rückseiten:

Um die einzelnen Karten-Farben besser erkennen zu können, gibt es auf Vorder- und Rückseite der Karten ein spezielles Farbsymbol. Die gleichen Symbole sind auch auf dem Spielplan, den Plättchen und dem Kartentableau zu finden.

• 75 Arbeiter

Je 15x in: Violett, Orange, Grau, Rosa und Braun

• 30 Münzen „1 Mark“

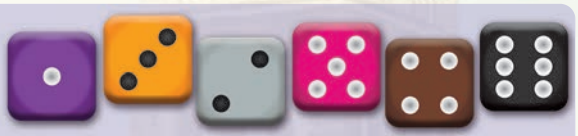
• 10 Münzen „3 Mark“

• 10 schwarze runde Gefahren-Marker *Vorderseite:*

Rückseiten: Überschwemmung, Brand, Mauereinsturz, Überfall und Krankheit

• 50 Mauersteine

• 6 Würfel



Je 1 Würfel in den 5 Kartenfarben und in Schwarz

• 4 Turmuhr-Plättchen

• 40 Aktivierungsmarker

• 8 Geistliche*

• 8 Statuen „Hans-Hummel“*

Vor dem ersten Spiel müsst ihr jede Statue in eine achteckige Basis stecken.

*Material der DELUXE-Version**

Material der CLASSIC-Version

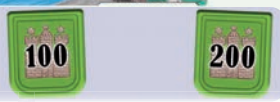
• 1 Spielregel

• 1 Glossar – *für die Erläuterungen der Karten und diverser Plättchen*

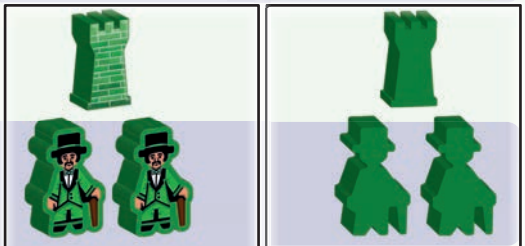
Persönliches Spielmaterial *(jeweils in den Farben Rot, Grün, Gelb, Blau und Weiß)*

- **1 Tableau**

- **1 „100/200er“-Plättchen**



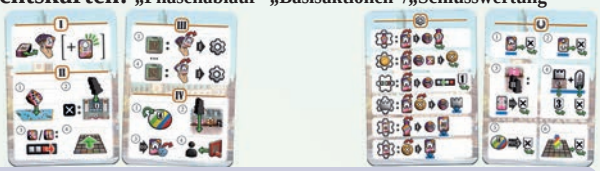
- **1 Stadtturm***
- **2 Spielfiguren***



*Material der DELUXE-Version**

Material der CLASSIC-Version

- **2 Übersichtskarten:** „Phasenablauf“ „Basisaktionen“/„Schlusswertung“



- **5 Mehrheitsmarker**

Rathausplatz, Zoo, Gebäude, Siegpunktleiste und Stadtmauer

- **15 quadratische Gefahren-Stufen**

Je 3x Überschwemmung, Brand, Mauereinsturz, Überfall und Krankheit

Erweiterung 1: Die Bürgermeister

- **5 Bürgermeister-Plättchen**

Vorderseite *Rückseite*

Erweiterung 2: Hans-Hummel und Zitronenjette

- **2 Statuen „Hans-Hummel“***
- **3 Statuen „Zitronenjette“***

*Material der DELUXE-Version**

Material der CLASSIC-Version

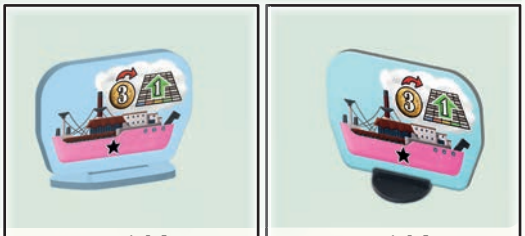
Erweiterung 3: Die besonderen Gefahren

- **10 schwarze runde Gefahren-Marker**

Erweiterung 4: Die Schiffe

- **6 Schiffe***

Vor dem ersten Spiel müsst ihr jedes Schiff in eine Basis stecken. Es gibt die Schiffe in den 5 Kartenfarben und in Schwarz.



*Material der DELUXE-Version**

Material der CLASSIC-Version

Erweiterung 5: Die Börse

- **10 Börsenplättchen**

Vorderseite *Rückseite*

- **1 Börsenkurs-Anzeiger***

*Material der DELUXE-Version**

Material der CLASSIC-Version

Erweiterung 6: Die Geistlichen-Plättchen

- **12 Geistlichen-Plättchen**

Vorderseite *Rückseite*

*In diesem Kapitel wird sowohl das Material der **DELUXE-Version*** als auch das der **CLASSIC-Version** gezeigt. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der **DELUXE-Version** verwendet. Das DELUXE-Material kann auch gesondert erworben werden. Weitere Informationen dazu auf den Seiten 22-23.*

Spielaufbau – Beispiel für 4 Mitspielende

A) Der Spielplan:

1 Legt den Spielplan in die Tischmitte. Er ist unterteilt in die folgenden 5 Bereiche:

Das Rathaus mit Binnenalster

2 Schaut in die untenstehende Tabelle, welche Hans-Hummel-Statuen je nach Anzahl der Mitspielenden ins Spiel kommen. Stellt diese in einer Reihe absteigend nach Punkten neben dem Spielplan auf. Die Statue mit der höchsten Punktzahl stellt ihr auf ihr achteckiges Feld links vom Rathaus.

	Hans-Hummel-Statuen mit den Punkten (P):							
	9 P	*8 P*	*7 P*	*6 P*	*5 P*	*4 P*	*3 P*	*2 P*
2 Mitspielende	✓		✓			✓		✓
3 Mitspielende	✓		✓	✓	✓	✓		✓
4 Mitspielende	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 Mitspielende	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3 Legt die 6 Würfel auf die Binnenalster rechts vom Rathaus.

Die St. Michael-Kirche

4 Stellt die 8 Geistlichen auf das Feld rechts neben der St. Michael-Kirche.

5 Stapelt die 4 Turmuhr-Plättchen der St. Michael-Kirche von „1 Uhr“ oben bis „4 Uhr“ unten und legt diesen Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Kirchturms.

Die Speicherstadt

6 Sortiert die Arbeiter nach Farben und legt sie jeweils auf die farblich passenden Speicher in den 5 oberen Lagerhäusern der Speicherstadt.

7 Legt das Geld auf den großen Speicher darunter.

8 Stapelt die 10 runden schwarzen Gefahren-Marker und legt sie mit der schwarzen Seite nach oben auf das brennende Haus.

9 Stellt die 50 Mauersteine auf den Bauplatz darunter.

Der Hafen

10 Wir empfehlen, die erste Partie ohne die Erweiterung 4 „Die Schiffe“ zu spielen. Dann bleibt dieser Bereich frei und die Schiffe in der Schachtel. Wenn ihr mit den Schiffen spielen wollt, lest auf Seite 17 weiter.

Die Börse

11 Wir empfehlen, die erste Partie ohne die Erweiterung 5 „Die Börse“ zu spielen. Dann bleibt dieser Bereich frei und die Börsen-Plättchen sowie der Kursanzeiger in der Schachtel. Wenn ihr mit der Börse spielen wollt, lest auf Seite 18 weiter.

B) Das Kartentableau:

12 Legt das Kartentableau neben den Spielplan.

13 Sortiert die Karten gemäß der 5 Farben auf der Rückseite, mischt sie getrennt voneinander und legt sie jeweils mit der Rückseite nach oben als Zugstapel auf die dafür vorgesehenen Felder.

14 Zieht dann von jedem der 5 Zugstapel jeweils die oben liegende Karte. Mischt diese 5 Karten und legt sie als offenen Ablagestapel neben dem Kartentableau ab.

15 Legt die 40 Aktivierungsmarker auf das dafür vorgesehene Feld des Kartentableaus.

C) Euer persönliches Spielmaterial:

Wählt eine Spielfarbe. Nehmt euch in dieser Farbe ein Tableau und das folgende Material:

16 1 „100/200er“-Plättchen, welches ihr mit der Zahl 100 nach oben auf das Feld „100“ der Siegpunktleiste ablegt.

17 Je eine Übersichtskarte „Phasenablauf“ und „Basisaktionen“. Diese legt ihr am unteren Rand des Tableaus an.
Die Karten sind doppelseitig bedruckt. Auf der Rückseite der Basisaktionen findet ihr die Schlusswertung.

18 15 Gefahren-Stufen. Je 3 werden nebeneinander in die gleichfarbigen Fächer des Tableaus gelegt. Das äußerst rechte Feld bleibt frei.

19 1 Stadtturm. Er wird in die Mitte der Mauer gestellt.

20 2 Spielfiguren: Eine Figur stellt ihr auf das gleichfarbige Startfeld auf dem Rathausplatz, die andere Figur kommt auf das Feld „5“ der Siegpunktleiste.

Die Materialien der nicht benötigten Spielfarben bleiben in der Schachtel.

21 **Zuletzt nehmt ihr euch noch:**

5 Mehrheitsmarker, die ihr mit der farbigen Seite nach unten in den gleichfarbigen ovalen Fächern des Tableaus ablegt.

5 Mark, die ihr neben eurem Tableau ablegt und 1 Arbeiter jeder Farbe, die ihr auf die gleichfarbigen Häuser eures Tableaus stellt bzw. nur die Materialien, die euer Bürgermeister-Plättchen zeigt *(Erw. 1 „Die Bürgermeister - siehe unten).*

Hinweis: *Spielt ihr mit der Erweiterung 1 „Die Bürgermeister“, dann nehmt ihr Arbeiter und Geld gemäß der Vorgaben der Bürgermeister-Plättchen.*

Das Spiel kann beginnen

Wer sagen kann, was „Hummel, Hummel – Mors, Mors“ bedeutet, erhält das **Startwappen** (oder wahlweise die Stefan-Feld-Figur) und beginnt das Spiel. Ansonsten lost ihr einfach!

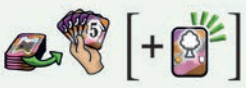
Wer das Startwappen/die Stefan-Feld-Figur besitzt, beginnt grundsätzlich immer dann, wenn im Spiel Aktionen von euch reihum durchgeführt werden sollen.

Genereller Hinweis: *Sollten sich Regeln auf Karten oder Plättchen von den im Folgenden beschriebenen Regeln unterscheiden, gelten grundsätzlich die Anweisungen auf den Karten oder Plättchen. Für weitere Erläuterungen schaut bitte in das Glossar.*

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **8 Durchgänge**. Am Ende des achten Durchgangs kommt es noch zu einer Schlusswertung.

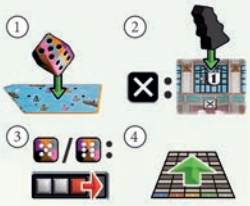
Jeder Durchgang besteht aus 4 Phasen:



Phase I: Kartenhand auffüllen

1. Die eigene Kartenhand auf 5 Karten auffüllen,

2. evtl. Einnahmen der Karten „Park“ erhalten.



Phase II: Würfelaktionen

1. Alle 6 Würfel würfeln und auf der Binnenalster ablegen,

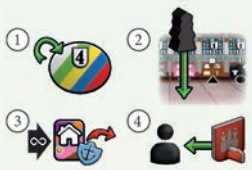
2. einen Geistlichen **in** die Kirche stellen,

3. evtl. Gefahren erhöhen,

4. evtl. auf dem Rathausplatz 1 Feld vorziehen.

Phase III: Basisaktionen ausführen

- Diese Phase geht über 4 Runden.
- In jeder Runde spielt ihr reihum 1 Handkarte aus und führt damit 1 von 6 Basisaktionen aus.



Phase IV: Durchgangsende

1. Die 5 Mehrheiten überprüfen,

2. den Geistlichen des aktuellen Durchgangs auf das Feld seiner Spalte **vor** der Kirche stellen und

3. evtl. Aktivierungsmarker von den Karten der eigenen Auslage nehmen.

4. Das Startwappen wechselt im Uhrzeigersinn.

Achtung: *In jeder dieser 4 Phasen könnt ihr bestimmte Gebäude aktivieren, die in eurer Auslage liegen. In welcher Phase und auf welche Weise dies funktioniert, lest ihr auf* ***Seite 14 „Die Aktivierung von Karten“****.*

Phase I: Kartenhand auffüllen

Reihum füllt ihr eure **Kartenhand auf 5 Karten** auf. Ihr dürft euch **frei entscheiden**, von welchem Zugstapel (Kartenfarbe) ihr eure Karten ziehen möchtet. So dürft ihr alle Karten von nur 1 Zugstapel nehmen, aber auch von jedem Zugstapel 1 Karte. Genauso ist jede Mischung dazwischen erlaubt.

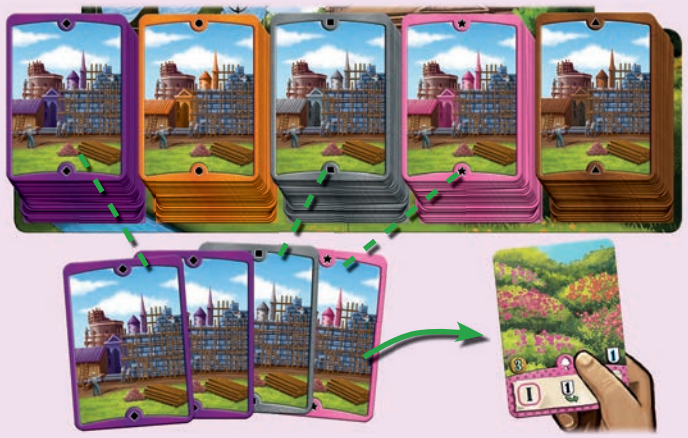
Legt die einzeln gezogenen Karten zunächst verdeckt vor euch ab und seht sie erst an, wenn ihr alle eure Karten genommen habt.
Euer Handlimit zum Ende des Auffüllens der Kartenhand beträgt immer genau 5 Karten.

Hinweis: *In den Durchgängen 2 - 8 habt ihr meist noch Karten aus dem vergangenen Durchgang auf der Hand. Dann zieht ihr entsprechend weniger als 5 Karten nach.*

Nach dem Aufnehmen und Ansehen eurer 5 Karten nehmt ihr noch die Einnahmen der in eurer Auslage liegenden **Karten „Park“**.

Hinweis: *Dadurch genommene zusätzliche Karten belasten jetzt nicht euer Handlimit.*

Wenn ein Zugstapel aufgebraucht ist, kann im Verlauf des Spiels von dieser Farbe keine Karte mehr auf die Hand genommen werden.



Beispiel: Patricia hat noch 1 Karte aus dem vorherigen Durchgang auf der Hand und zieht deshalb 4 Karten nach. Sie nimmt 2 violette, 1 graue und 1 rosa Karte.

Phase II: Würfelaktionen

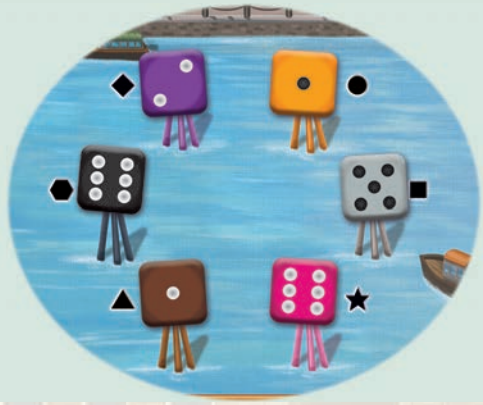
Die folgenden Schritte führt ihr **der Reihe nach** aus.

1. Schritt: Die 6 Würfel würfeln

Die 6 Würfel werden gewürfelt und mit ihrem Würfelergebnis auf die gleichfarbigen Felder der Binnenalster auf dem Spielplan gelegt.

Dieser Würfelwurf gilt für euch alle.

Die sich aus diesem Würfelwurf ergebenden Punkte könnt ihr gleichzeitig bzw. in der aktuellen Spielreihenfolge ausführen.



Beispiel:

Beate würfelt und legt die Würfel auf die gleichfarbigen Felder auf der Binnenalster.

2. Schritt: Einen Geistlichen in die Kirche stellen

Gemäß der **Augenzahl des schwarzen Würfels** stellt ihr einen Geistlichen auf das Kirchenfenster mit der entsprechenden Augenzahl. Jedes Kirchenfenster korrespondiert mit 4 bzw. 2 der 22 Kategorien und Sonderkategorien. In der Schlusswertung gibt es für jedes Gebäude rechts eures Tableaus und für jede Karte „Zoo“ bzw. „Park“ links von eurem Tableau zusätzliche Punkte je platziertem Geistlichen im jeweiligen Bereich vor der Kirche.

3. Schritt: Gefahrenerhöhung

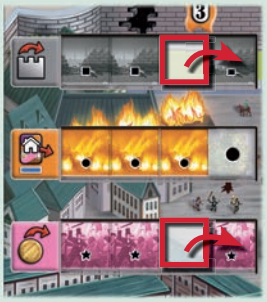
Wenn ein **farbiger Würfel** eine **„5“ oder „6“** zeigt, erhöht sich bei **jedem** von euch die Gefahr der entsprechenden Farbe um eine Stufe. Reihum verschiebt ihr dann auf euren **Tableaus** je 1 quadratisches Plättchen in der Farbe Violett, Orange, Grau, Rosa und/oder Braun nach rechts. Jede Gefahr hat 3 Stufen (Plättchen). Das rechte Plättchen wird dabei als „1. Stufe“ bezeichnet.

Achtung „Intrige“: *Bei einer „5“ oder „6“ auf dem* ***schwarzen Würfel*** *ziehen alle Mitspielenden* ***zuerst je 1*** *schwarzen Gefahren-Marker vom brennenden Haus. Auf der Rückseite befindet sich eine Gefahr, die mit einer der 5 Gefahren-Farben auf eurem Tableau korrespondiert. Ihr müsst jetzt 1 Gefahr der von euch gezogenen Farbe um 1 Stufe erhöhen, also 1 Gefahren-Plättchen 1 Feld nach rechts verschieben.*

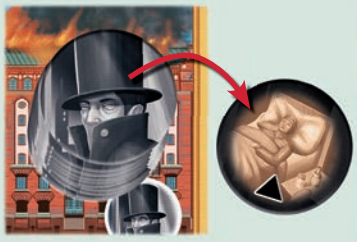
Anschließend werden die runden schwarzen Gefahren offen neben dem Spielplan abgelegt. Sollten nicht mehr genügend schwarze Gefahren-Marker auf dem brennenden Haus liegen, werden die in vorherigen Durchgängen genutzten Marker verdeckt gemischt und wieder als Stapel auf dem brennenden Haus bereitgelegt.

Hinweise:

- *Die Auswirkungen der Gefahren werden auf Seite 15 erklärt.*
- *Wenn ihr mit der Erweiterung „Die Schiffe“ spielt, dann kommt es zu diesem Zeitpunkt zum „Schiffe aktivieren“. Näheres dazu auf S. 17.*



Beispiel: Frank muss 1 rosa und 1 graues Gefahren-Plättchen auf seinem Tableau nach rechts schieben.



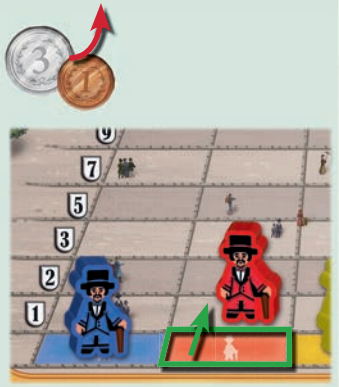
Beispiel: Patricia nimmt eine schwarze Gefahr und dreht den Marker um. Es erscheint eine braune Gefahr. Sie muss das entsprechende Plättchen auf ihrem Tableau um 1 Feld nach rechts verschieben.

4. Schritt: Auf dem Rathausplatz vorziehen

Jetzt habt ihr die Möglichkeit, auf dem Rathausplatz **um 1 Feld vorzuziehen**. Die Kosten dafür werden durch die Würfel bestimmt. **Zählt alle Würfelaugen** der Würfel, die eine **„1“ oder „2“ zeigen**, zusammen. Alle Mitspielende, die in diesem Durchgang um 1 Feld vorziehen möchten, zahlen die so errechneten Kosten in Mark und ziehen ihre Spielfigur um 1 Feld in Richtung Rathaus vor.

Wer nicht genügend Geld hat oder wem die Kosten zu hoch sind, verzichtet und bleibt stehen. Wurde weder eine „1“ noch eine „2“ gewürfelt, ist **kein Vorziehen möglich**.

Je näher eine Figur dem Rathaus kommt, desto mehr Punkte erhält sie bei der Schlusswertung. Das letzte Feld auf dem Rathausplatz zeigt 18 Punkte. Dort angelangt, könnt ihr jedoch weiterhin Punkte erhalten. Für jedes weitere „virtuelle Vorziehen“ erhaltet ihr **sofort 4 Punkte**. Die Figur bleibt aber auf dem letzten Feld vor dem Rathaus stehen.



Beispiel: Alex bezahlt 4 Mark in den Vorrat und zieht seine rote Figur auf dem Rathausplatz 1 Feld weiter.

Aufbau und Erklärung der Karten

In diesem Spiel sind beide Seiten der Karten wichtig. Die Rückseiten aller Karten sind **Grundstücke**. Sie unterscheiden sich nur durch die Randfarben. Auf den Vorderseiten sind unterschiedliche **Gebäude bzw. Zoo und Park** abgebildet.

Kartenfarbe

Es gibt **5 unterschiedliche Kartenfarben** *(Violett, Orange, Grau, Rosa und Braun)*. Jede Karte hat auf Vorder- und Rückseite dieselbe Farbe. Um die einzelnen Farben besser unterscheiden zu können, sind in den Farbbereichen Symbole eingezeichnet. Diese Symbole sind auch auf weiteren Spielmaterialien zu sehen.

Fähigkeit

Jedes Gebäude in eurer Auslage bringt euch nach der Aktivierung eine besondere Fähigkeit bzw. einen Vorteil. Dies ist in Form von Symbolen unten am Kartenrand abgebildet.

Anmerkung: *Spielmaterial, das in Weiß abgebildet ist, gehört immer der aktiven Person, nicht den Mitspielenden.*

Kartennummer

Jede der 280 Spielkarten hat eine Kartennummer. Im Glossar könnt ihr alle Karten in der Reihenfolge ihrer Nummern finden und dort ihren Kartentext sowie ggf. weitere Erläuterungen zu den Karten nachlesen.

Kosten

Links am Kartenrand sind die Kosten in Mark angegeben, um diese Karte als Gebäude zu errichten *(also im Bereich rechts des eigenen Tableaus auf einem Grundstück abzulegen), oder als Park bzw. Zoo links des eigenen Tableaus auszulegen.*

Siegpunkte

Rechts am Kartenrand ist angegeben, wie viele Punkte diese Karte in der Schlusswertung bringt, wenn sie dann noch als Gebäude, Zoo oder Park in der eigenen Auslage liegt.

Aktivierungssymbol

Es gibt 7 unterschiedliche Aktivierungssymbole. Sie sind links unten abgebildet und geben an, wann und wie dieses Gebäude bzw. dieser Park aktiviert werden kann. Diese Symbole und ihre Bedeutungen werden auf Seite 14 erklärt.

Kategorie

Jede Karte ist einer von 22 Kategorien zugeordnet. Das entsprechende Symbol ist mittig über den Symbolen abgebildet. Die Kategorien sind: Ämter, Amüsement, Auswanderer, Bank, Bürgertum, Geheimbund, Hafen, Handel, Handwerk, Industrie, Kirche, Kunst, Gesundheit, Militär, Mystik, Polizei, Theater, Universität, Unterwelt und Zirkus (je 12 Karten) sowie Park und Zoo (je 20 Karten).

Vorderseite = Gebäude/Zoo/Park

Rückseite = Grundstück

Besondere Regeln für die Karten der Sonderkategorien „Zoo“ und „Park“

Diese Karten können wie jede Karte aus anderen Kategorien mit ihren Rückseiten nach oben als Grundstücke rechts des eigenen Tableaus ausgelegt werden. Wenn Karten **dieser Sonderkategorien** wie Gebäude errichtet werden, dann kommen sie **links** neben das eigene Tableau. ***Achtung:*** *Die Vorderseiten aller Karten „Zoo“ und „Park“ sind* ***keine Gebäude****. Sie sind* ***nicht*** *gemeint, wenn auf den Karten von* ***Gebäuden*** *die Rede ist.*

Vorteile der Karten „Zoo“:

Sie haben ein günstigeres Kosten/Punkte-Verhältnis, sie benötigen kein Grundstück zum Auslegen und sie haben einen eigenen Mehrheiten-Marker.

Vorteile der Karten „Park“:

Die Karten „Park“ benötigen kein Grundstück zum Auslegen.
1x pro Durchgang am Ende von **Phase I** könnt ihr die ausgelegten Karten „Park“ aktivieren. Dadurch erhaltet ihr Punkte, Geld, Arbeiter oder Karten von bestimmten Zugstapeln. Nach der Aktivierung wird eine solche Karte mit einem Aktivierungsmarker belegt.

Phase III: Basisaktionen ausführen

Diese Phase ist der Hauptteil jedes Durchgangs. Sie besteht aus 4 Runden.

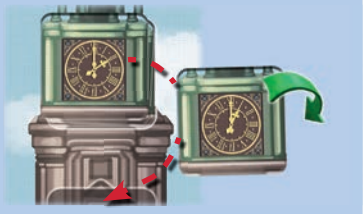
Allgemeiner Ablauf dieser Phase:

• Wer am Zug ist, spielt 1 Handkarte aus und führt damit 1 der 6 möglichen Basisaktionen aus.

• Ihr könnt euch dabei immer zwischen allen 6 Basisaktionen entscheiden.

• Wer am Zug ist, kann **zusätzlich** Gebäude in seiner Auslage aktivieren, die das Symbol „III“ zeigen. Dieses Symbol wird nach Nutzung der Karte mit einem Aktivierungsmarker abgedeckt.

• Nach 4 Runden endet diese Phase.



Beachte: Wer rechts vom Startwappen sitzt, muss nach seinem Zug das oberste Turmuhr-Plättchen vom Stapel auf der Kirchturmuhr umgedreht auf das Ablagefeld darunter ablegen. Dadurch behalten alle die Übersicht, in welcher Runde sie sich befinden. Wird das letzte Turmuhr-Plättchen auf das Ablagefeld gelegt, endet mit dieser 4. Runde auch die Phase III.

Mit **jeder** ausgespielten **Handkarte muss 1** der folgenden **Basisaktionen** ausgeführt werden:

- **3 Arbeiter nehmen**
- **X Geld erhalten**
- **1 Gefahr verringern UND 1 Punkt erhalten**
- **1 Mauerstein bauen**
- **1 Grundstück auslegen** ***(Kartenrückseite)***
- **1 Gebäude errichten** ***(Kartenvorderseite)***

Die Basisaktionen im Einzelnen

3 Arbeiter nehmen

Legt eure gewählte Handkarte offen auf den Ablagestapel, nehmt euch **3 Arbeiter in der Farbe der ausgespielten Karte** und stellt sie auf das entsprechende Feld eures Tableaus.

Anmerkung: *Arbeiter sind nicht begrenzt. Sollte eine Farbe ausgehen, behelft ihr euch mit anderen Materialien.*

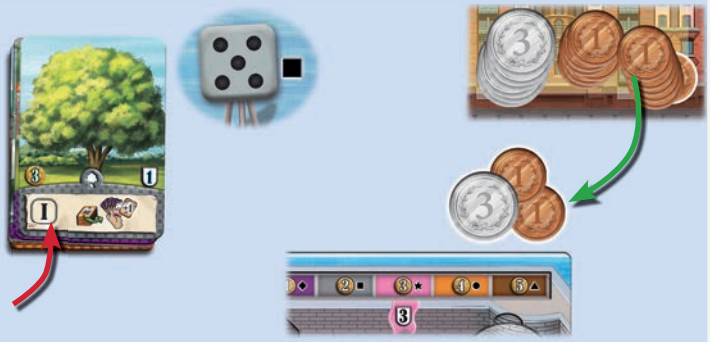
Beispiel: Beate spielt eine violette Karte aus, nimmt sich 3 violette Arbeiter und stellt diese auf das gleichfarbige Feld ihres Tableaus.

X Geld erhalten

Legt eure gewählte Handkarte offen auf den Ablagestapel und nehmt euch **so viel Mark** aus der Speicherstadt, **wie es der Augenzahl des Würfels in der Farbe der ausgespielten Karte** entspricht.

Das Geld kommt neben euer Tableau.

Anmerkung: *Das Geld ist nicht begrenzt. Sollte es ausgehen, behelft ihr euch mit anderen Materialien.*



Beispiel: Frank spielt eine graue Karte aus, nimmt sich 5 Mark aus der Speicherstadt und legt sie neben seinem Tableau ab.

1 Gefahr verringern UND 1 Punkt erhalten

Legt eure gewählte Handkarte offen auf den Ablagestapel und schiebt 1 Gefahren-Stufe **auf eurem Tableau in der Farbe der ausgespielten Karte** nach links. Dadurch verringert ihr eine Gefahr.

Achtung: Immer*, wenn ihr eine Gefahr verringert (sei es durch diese Basisaktion oder durch die Aktivierung eines Gebäudes), erhaltet ihr* ***sofort 1 Punkt****. Ihr rückt eure Spielfigur auf der Siegpunktleiste um 1 Feld nach vorn.*

Beispiel: Patricia spielt eine braune Karte aus, legt sie auf den Ablagestapel und schiebt den brauen Gefahren-Marker auf ihrem Tableau 1 Feld nach links. Dafür erhält sie 1 Punkt: Sie zieht 1 Feld auf der Siegpunktleiste vor.

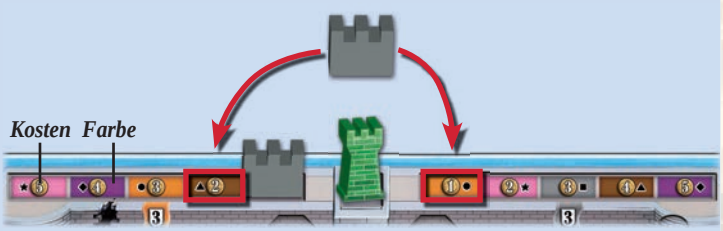
1 Mauerstein bauen

Auf eurem Tableau ist ein Teil der alten Hamburger Stadtmauer abgebildet, die in zwei Mauerhälften links und rechts eures Stadtturms gebaut wird.

Jede Hälfte besteht aus 5 Mauer-Abschnitten. Jeder Abschnitt besitzt eine bestimmte Farbe.

Diese 10 Mauer-Abschnitte solltet ihr mit Mauersteinen bebauen. Ihr beginnt dabei immer mit einem der beiden inneren Mauer-Abschnitte unmittelbar neben eurem Stadtturm.

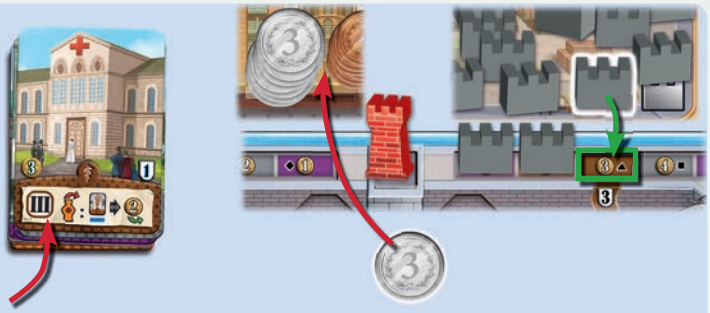
Im weiteren Spiel dürft ihr auch angrenzend an einen zuvor gebauten Mauerstein nach außen weiter anbauen. Ihr habt immer maximal 2 Mauer-Abschnitte zur Auswahl, auf denen ihr bauen dürft.



Beispiel: Wenn Ulrich seinen nächsten Mauerstein bauen möchte, muss er diesen auf das braune Feld (links, 2 Mark) oder auf das orange Feld (rechts, 1 Mark) bauen.

Wer diese Basisaktion durchführt, legt 1 Karte **in der Farbe des Mauer-Abschnittes**, der bebaut werden soll, auf den Ablagestapel und **bezahlt die auf dem Mauer-Abschnitt angegebenen Kosten in Mark**. Der Mauerstein wird auf das Feld gestellt.

Baut ihr in der linken oder rechten Hälfte der Stadtmauer den jeweils 3. Mauer-Abschnitt, erhaltet ihr **in der Schlusswertung** dafür je 3 Punkte.

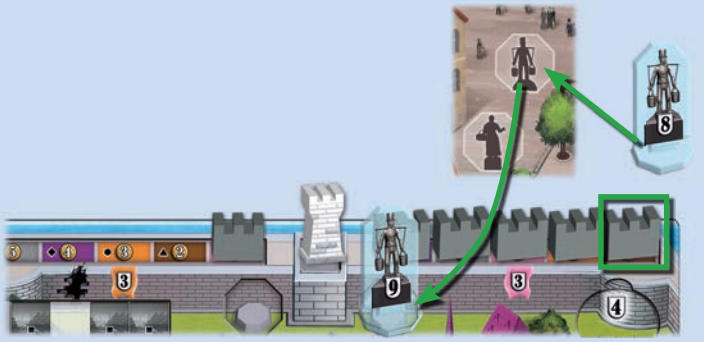


Beispiel: Alex legt eine braune Karte auf den Ablagestapel und baut 1 Mauerstein auf das braune Feld der Mauer. Er zahlt den dort abgebildeten Preis von 3 Mark.

Wer eine Mauerhälfte vollständig bebaut hat, nimmt sich sofort die aktuell angebotene Statue vom Spielplan und stellt sie auf das entsprechende Feld seines Tableaus.

Danach wird die nächste Statue auf das achteckige „Hans-Hummel-Feld“ des Spielplans abgestellt. Bei Spielende erhaltet ihr für jede Statue auf dem eigenen Tableau die aufgedruckten Punkte.

***Hinweis:** Das achteckige Feld mit der Frauenfigur ist nur wichtig, wenn ihr mit der Erweiterung 2 „Hans-Hummel und Zitronenjette“ spielt.*



Beispiel: Frank baut seinen 5. Mauerstein auf der rechten Seite und erhält die auf dem Spielplan stehende Hans-Hummel-Statue. Diese stellt er auf sein Tableau. Anschließend wird die neben dem Spielplan stehende Hans-Hummel-Statue mit der höchsten Punktzahl auf den Spielplan gestellt.

1 Grundstück auslegen

Legt eine eurer Handkarten **mit der Rückseite (Grundstück) nach oben** rechts des Tableaus in eure Auslage.

Dafür legt ihr **1 Arbeiter in der Farbe des ausgelegten Grundstücks** zurück in den Vorrat der Speicherstadt.

Beispiel: Ulrich legt eine rosa Karte mit der Rückseite nach oben in seine Auslage. Dafür gibt er 1 seiner rosa Arbeiter in die Speicherstadt zurück.

1 Gebäude errichten

Legt eine eurer Handkarten **mit der Vorderseite (Gebäude) nach oben** leicht versetzt auf eines eurer freien Grundstücke, so dass die Farbe des Grundstücks sichtbar bleibt.

Dafür müsst ihr die **auf der ausgespielten Karte angegebenen Kosten** bezahlen. Das Geld legt ihr zurück in den Vorrat in der Speicherstadt.

Jedes Grundstück bietet **Platz für 1 Gebäude**. Das Gebäude **darf eine andere Farbe haben** als das Grundstück.

Sofern euer soeben errichtetes Gebäude 1 Aktivierungsmarker benötigt, weil es eine Fähigkeit besitzt, die 1x pro Durchgang genutzt werden darf, nehmt ihr diesen jetzt aus dem Vorrat zu euch.

Beispiel: Beate spielt ein violettes Gebäude auf ihr zuvor ausgelegtes Grundstück. Das Gebäude kostet 9 Mark. Sie legt das Geld in die Speicherstadt und nimmt sich 1 Aktivierungsmarker aus dem Vorrat.

Phase IV: Durchgangsende

Auch in dieser Phase könnt ihr noch Gebäude der eigenen Auslage aktivieren, wenn sie das Aktivierungssymbol IV oder ggf. ∞ zeigen. Darüber hinaus werden folgende 4 Maßnahmen in der hier **beschriebenen** Reihenfolge durchgeführt.

1) Überprüfung der Mehrheiten

Zuerst wird überprüft, ob jemand einen oder mehrere Mehrheitsmarker auf die aktive farbige Seite drehen darf. Es gibt 5 verschiedene Bereiche, in denen ihr Mehrheiten erreichen könnt. Für alle gilt:

• Nur wer eine **alleinige** Mehrheit hat, darf einen Marker auf die farbige Seite drehen und damit die Punkte für die Schlusswertung aktivieren. Bei einem Gleichstand dürfen die Beteiligten ihre Marker nicht umdrehen. Es gilt also, mehr Karten, Mauersteine oder Punkte zu haben **als jeder einzelne andere Mitspielende**.

• Mehrheitsmarker, die einmal auf die farbige Seite gedreht wurden, bleiben für den Rest des Spiels auf der farbigen Seite liegen. Wer in einem späteren Durchgang auch eine Mehrheit dieses Bereichs erreicht hat, darf seinen Mehrheitsmarker ebenfalls umdrehen. Es ist also möglich, dass am Ende des Spiels mehrere gleichartige Mehrheitsmarker auf unterschiedlichen Tableaus auf der farbigen Seite liegen.

Anmerkung: *Diese beiden Regeln können durch bestimmte Karten verändert werden.*

Es werden nacheinander überprüft:

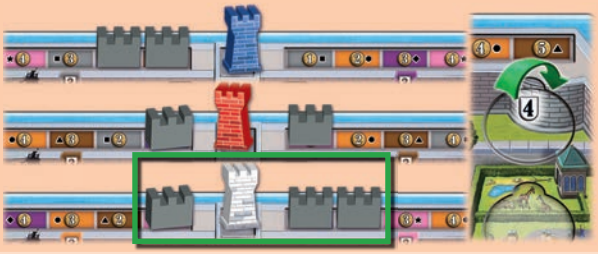
Der Rathausplatz: Wer **allein** auf dem Rathausplatz vorn steht, darf den **Mehrheitsmarker „Rathausplatz“** auf die farbige Seite drehen.

Beispiel: Alex' rote Figur ist auf dem Rathausplatz an vorderster Stelle. Er darf seinen Marker „Rathausplatz“ umdrehen.

Die Gebäude: Wer **allein** die meisten Gebäude in seiner Auslage **rechts** des Tableaus errichtet hat, darf den **Mehrheitsmarker „Gebäude“** auf die farbige Seite drehen.

Beispiel: Alex und Ulrich haben je 2 Gebäude in ihren Auslagen. Beate hat 3 Gebäude: Sie darf den Marker „Gebäude“ umdrehen.

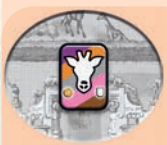
Die Stadtmauer: Wer auf seinen 10 Mauer-Abschnitten **allein** die meisten Mauersteine gebaut hat, darf den **Mehrheitsmarker „Stadtmauer“** auf die farbige Seite drehen.



Beispiel: Beate und Alex haben je 2 Mauersteine gebaut. Frank (weiß) hat 3 Mauersteine gebaut: Er darf den Marker „Stadtmauer“ umdrehen.

Die Siegpunktleiste: Wer **allein** auf der Siegpunktleiste vorn steht, darf den **Mehrheitsmarker „Siegpunkte“** auf die farbige Seite drehen.

Beispiel: Beates blaue Figur ist auf der Siegpunktleiste an vorderster Stelle. Sie darf ihren Marker „Siegpunkte“ umdrehen.

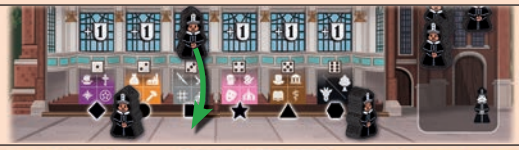


Die Karten „Zoo“: Wer **allein** die meisten Karten „Zoo“ in seiner Auslage links des Tableaus liegen hat, dreht den **Mehrheitsmarker „Zoo“** auf die farbige Seite.

Beispiel: Alex hat 1 Zoo-Karte ausliegen, Beate hat 2 Zoo-Karten in ihrer Auslage. Ulrich hat 4 Zoo-Karten ausliegen: Er darf den Marker „Zoo“ umdrehen.

2) Einen Geistlichen vor die Kirche stellen

Der Geistliche des aktuellen Durchgangs wird jetzt vom Fenster in der Kirche auf das Feld desselben Bereichs **vor** die Kirche gestellt.



3) Aktivierungsmarker entfernen

Jetzt entfernt ihr die Aktivierungsmarker von euren Gebäuden und legt sie in euren persönlichen Vorrat neben dem Tableau zurück. Diese Gebäude können im folgenden Durchgang wieder aktiviert werden.

4) Startwappenwechsel

Zuletzt wird das Startwappen an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben und ein neuer Durchgang beginnt.

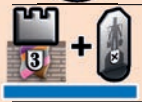
Spielende und Schlusswertung

Am **Ende des 8. Durchgangs** *(wenn alle Geistlichen vor der Kirche stehen)* ist das Spiel beendet und es folgt die **Schlusswertung**. Ihr erhaltet nun noch die folgenden Punkte für eure Auslage:

Für jede **Karte** (Gebäude/Zoo/Park) in eurer Auslage bekommt ihr die **aufgedruckten Punkte.**

Für jedes **Gebäude** in eurer Auslage mit einem **„Lorbeerkranz“** bekommt ihr die Punkte entsprechend seiner Fähigkeit.

Für jeden **Mehrheitsmarker**, den ihr auf die farbige Seite drehen konntet, gibt es **4 Punkte.**



Für jeden **3. Mauer-Abschnitt**, den ihr bauen konntet, gibt es **3 Punkte**. Für **jede Statue „Hans-Hummel“** auf eurem Tableau erhaltet ihr **die aufgedruckten Punkte**.

Für **jedes von euch errichtete(n) Gebäude/ Zoo/ Park** erhaltet ihr **pro Geistlichem** auf dem entsprechenden **passenden Kategorie-Feld VOR der Kirche je 1 Punkt**.

Zuletzt erhaltet ihr noch die Punkte, die neben dem **Feld des Rathausplatzes** angegeben sind, auf dem eure Spielfigur steht.

Rückt mit euren Spielfiguren die erhaltenen Punkte auf der Siegpunktleiste vor. Wer über das Feld „100 Siegpunkte“ hinwegzieht, nimmt sich das gleichfarbige 100/200er-Plättchen und legt es mit der „100“ nach oben vor sich ab. Sollte es vorkommen, dass jemand mehr als 200 Punkte erzielen konnte, dreht dieser sein Plättchen auf die „200“.

Wer jetzt die meisten Punkte erhalten hat, hat dieses Spiel gewonnen und darf sich Erster Bürgermeister der Freien und Hansestadt Hamburg nennen. Bei einem Gleichstand hat die Person gewonnen, die von den am Gleichstand Beteiligten am meisten Geld hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner. **Herzlichen Glückwunsch!**

Beispiel für eine Schlussabrechnung:

Patricias Spielfigur steht auf Feld 61 der Siegpunktleiste. Nun erhält sie noch weitere Punkte bei der Schlusswertung:

1) Sie hat 4 Gebäude, 1 Zoo und 1 Park in der Auslage mit den Werten 2 + 1 + 3 + 3 + 0 + 0 = 9 Punkte.

2) Durch die beiden Gebäude mit dem „Lorbeerkranz“ erhält Patricia je 2 Punkte = 4 Punkte.

3) Patricia hat die beiden Mehrheitsmarker „Rathausplatz“ und „Siegpunkte“ auf die farbige Seite gedreht und erhält für jeden umgedrehten Marker 4 Punkte = 8 Punkte.

4) Sie hat einen 3. Mauer-Abschnitt bebaut = 3 Punkte.

5) Für die 3 Geistlichen vor der Kirche auf dem rosa Bereich erhält Patricia für ihre 3 rosa Gebäude = 9 Punkte. Für den 1 Geistlichen auf dem schwarzen Bereich erhält sie für ihren Zoo und ihren Park = 2 Punkte.

6) Ihre Spielfigur steht bei Spielende vor dem Rathaus auf dem Feld „5“ = 7 Punkte.

Daher erhält Patricia bei der Schlusswertung insgesamt 42 Punkte.
Zusammen mit den 61 Punkten aus dem Spiel heraus hat sie 103 Punkte erreicht.

Die Aktivierung von Karten

Wer am Zug ist, kann Karten in der eigenen Auslage aktivieren. Die Aktivierung einer Karte geschieht in den 4 Phasen eines Durchgangs bzw. bei der Schlusswertung.

In welcher Phase und wie oft eine Karte aktiviert werden kann, bestimmt das Aktivierungssymbol auf der Karte. Die Aktivierung einer Karte kann die normalen Regeln ändern.

Hinweis: *Eine Karte „Zoo“ kann nicht aktiviert werden.*

Blitz:

Ein solches Gebäude wird **beim Auslegen** in die eigene Auslage in **Phase III sofort und einmalig** aktiviert. Es darf nicht nochmals aktiviert werden.

Beispiel: Wenn du dieses Gebäude errichtest, nimmst du dir sofort und einmalig 1 rosa Arbeiter und 3 Mark in deinen Vorrat.

Phasennummer:

Ein solches Gebäude/Park kann nur **einmal pro Durchgang in der angegebenen Phase** aktiviert werden. Die Aktivierung kostet etwas bzw. die Aktivierung verlangt eine bestimmte Voraussetzung. Wird solch ein Gebäude/Park aktiviert, muss anschließend ein Aktivierungsmarker auf das Gebäude gelegt werden.

Hinweis für die Phase III:
Ein Gebäude darf vor oder nach der Ausführung einer Basisaktion aktiviert werden. *Ihr dürft daher einige Gebäude vor der Basisaktion aktivieren und andere danach. Auch ein soeben ausgelegtes Gebäude kann noch im selben Zug aktiviert werden.*

Beispiel: In jedem Durchgang nimmst du dir in Phase III 2 Mark.

Verstärkung mit Phasennummer:

Ein solches Gebäude ist dauerhaft aktiv und **verstärkt bzw. verbessert <u>immer</u>** die auf der Karte links des Doppelpunktes dargestellte Aktion. Auf eine solche Karte wird niemals ein Aktivierungsmarker gelegt.

Beispiel: Immer wenn du (in Phase III) ein orange Gebäude baust, musst du nur die halben Kosten (aufgerundet) bezahlen.

Lorbeerkranz:

Liegt ein solches Gebäude bei der **Schlusswertung in der eigenen Auslage**, wird es nun aktiviert.

Beispiel: Bei der Schlusswertung erhältst du pro 2 Arbeiter (beliebige Farbe) auf deinem Tableau 1 Punkt.

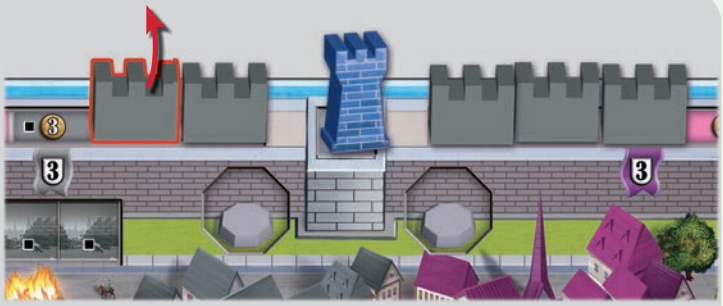
Alle Karten könnt ihr anhand der Kartennummern (links unten am Rand) im Glossar nachschlagen.

Die Auswirkungen der Gefahren

Die Auswirkung einer der 5 unterschiedlichen Gefahren tritt für euch sofort ein, wenn ihr die **3. Gefahren-Stufe derselben Farbe auf eurem** Tableau nach rechts schieben müsst. Dies wird durch ein Symbol angezeigt. Die Auswirkung hängt von der Gefahr ab:

Mauereinsturz:

Ihr müsst 1 eigenen gebauten **Mauerstein** zurück in die Speicherstadt legen, falls ihr schon einen solchen Mauerstein gebaut haben solltet. Es darf bei diesem Abriss keine Lücke in der Mauer entstehen.
Müsst ihr in einer Mauerhälfte den fünften Mauerstein entfernen, gebt ihr die vorher erhaltene Statue **nicht** zurück. Andererseits gibt es jedoch auch **keine neue Statue**, wenn ihr den entfernten fünften Mauerstein erneut baut.



Beispiel: Patricia muss einen Mauerstein abgeben. Sie wählt den äußeren Mauerstein auf der linken Seite, denn sie möchte die 3 Punkte für die Schlusswertung auf der rechten Seite behalten.

Brand:

Ihr müsst **1 Gebäude** eurer Wahl aus der eigenen Auslage auf den Ablagestapel legen (das Grundstück bleibt liegen).

Beispiel: Ulrich muss nach einem Brand ein Gebäude ablegen. Er darf zwischen seinen 2 Gebäuden wählen. Er wirft das rosa Gebäude ab. Das orange Grundstück darf er liegenlassen.

Überfall:

Ihr müsst **euer gesamtes Geld** aus dem eigenen Vorrat zurück in die Speicherstadt legen.

Beispiel: Frank muss nach einem Überfall sein gesamtes Geld (in diesem Fall 5 Mark) abgeben.

Krankheit:

Ihr müsst **alle eure Arbeiter** vom eigenen Tableau zurück in die Speicherstadt legen.

Beispiel: Alex muss durch die Krankheit alle seine Arbeiter (in diesem Fall 2 rosa, 1 violetten, 1 braunen und 2 orange) abgeben.

Überschwemmung:

Ihr müsst **1 Grundstück** eurer Wahl aus der eigenen Auslage auf den Ablagestapel legen.

Liegt auf diesem Grundstück ein Gebäude, nehmt ihr es zurück auf die Hand.

Beispiel: Bei Beate wird ein Grundstück überschwemmt. Da sie bis jetzt nur 1 Grundstück hat, muss sie genau diese Karte auf den Ablagestapel legen. Da auf diesem Grundstück auch noch ein Gebäude liegt, muss sie dieses wieder auf die Hand nehmen.

Wer der Auswirkung einer Gefahr nachgekommen ist, schiebt **alle 3 Stufen** dieser Gefahr wieder nach links. In dieser Situation **erhaltet ihr** für das Verringern der Gefahren-Stufen **keine Punkte**.

Hinweis: *Es ist möglich, dass ihr gleichzeitig durch mehrere Gefahren Schaden erleidet. In diesem Fall entscheidet ihr selbst, in welcher Reihenfolge ihr die Schäden begleicht.*

Erweiterung 1: Die Bürgermeister

In dieser Erweiterung erhaltet ihr unterschiedliche Startbedingungen und jeweils eine eigene individuelle Fähigkeit. Im Folgenden werden die Änderungen zum normalen Spielablauf beschrieben.

Spielaufbau

Die 5 Bürgermeister-Plättchen werden gemischt. Dann wird jeweils 1 Plättchen zufällig an jeden Mitspielenden verteilt. Die übrigen Bürgermeister gehen aus dem Spiel.

Ein Bürgermeister-Plättchen hat auf beiden Seiten eine bestimmte Kombination aus Arbeitern und Geld sowie eine spezielle Fähigkeit. Entscheidet euch für eine Seite und legt das Plättchen mit dieser Seite nach oben an den unteren Rand eures Tableaus.

Dann nehmt euch die individuelle Kombination aus Arbeitern und Geld aus der Speicherstadt.

Beispiel: Patricia spielt mit Carl Friederich Petersen (Seite: 01) und hat zu Beginn 10 Mark und jeweils 2 Arbeiter pro Farbe.

Spielablauf

Die eigene spezielle Fähigkeit des Plättchens kann bei Bedarf während des Spiels eingesetzt werden.

Die Fähigkeiten können sich auf das Handkartenlimit, die Basisaktionen, die Aktivierungen, das Abwehren von den Gefahren usw. beziehen.

Eine Übersicht und die Erläuterungen zu den Bürgermeister-Fähigkeiten findet ihr im Glossar.

Beispiel: In Phase I darf Patricia auf 7 Karten nachziehen..

Erweiterung 2: Hans-Hummel und Zitronenjette

In dieser Erweiterung erhaltet ihr durch „Hans-Hummel“ weitere Punkte-Statuen und durch die „Zitronenjette“ zusätzlich Geld-Statuen.

Spielaufbau

Die neuen Statuen von „Hans-Hummel“ werden absteigend nach Punkten zu den bisherigen Statuen dazugestellt und eingereiht.

Welche „Hans-Hummel“-Statuen je nach Anzahl der Mitspielenden ins Spiel kommen, ist in der nebenstehenden Tabelle abzulesen.
Die „Zitronenjette“-Statue mit der höchsten verfügbaren Geldsumme steht immer zusätzlich zur Auswahl. Sie darf statt der „Hans-Hummel“-Statue ausgewählt werden und wird dann auf dem Spielplan durch die nächste „Zitronenjette“-Statue ersetzt. Die „Hans-Hummel-Statue 10 Punkte“ kommt zu Spielbeginn immer auf das achteckige Feld links vom Rathaus. Daneben wird jetzt noch die Statue „Zitronenjette 12 Mark“ gestellt.

	Statuen mit den Punkten (P):									
	10 P	*9 P*	*8 P*	*7 P*	*6 P*	*5 P*	*4 P*	*3 P*	*2 P*	*2 P*
2 Mitspielende	✓			✓		✓			✓	
3 Mitspielende	✓		✓	✓		✓	✓		✓	
4 Mitspielende	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
5 Mitspielende	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Spielablauf

Die bekannten Regeln für die Statuen bleiben bestehen. Es stehen nun 2 Statuen auf dem Spielplan.

Wer eine Statue nehmen darf, wählt eine der beiden Statuen und stellt sie auf sein Tableau. Im Unterschied zu den Punkten durch „Hans-Hummel“, die in der Schlusswertung vergeben werden, erhaltet ihr das Geld von „Zitronenjette“ sofort.

Beispiel: Frank hat die linke Seite seiner Stadtmauer komplett bebaut und darf sich eine Statue aussuchen. Er hat noch die Auswahl zwischen 5 Punkten und 9 Mark. Er wählt die Zitronenjette und erhält sofort 9 Mark.

Erweiterung 3: Die besonderen Gefahren

In dieser Erweiterung werden die Auswirkungen durch die schwarzen Gefahren bedrohlicher, aber manchmal erhalten die Mitspielenden auch ein „kleines Geschenk“.

Spielaufbau

Die neuen schwarzen Gefahren-Marker werden mit den bisherigen gemischt und dann mit der schwarzen Seite nach oben gestapelt auf das brennende Haus gelegt.

Spielablauf

Bei fünf der neuen schwarzen Gefahren müssen gleich **zwei farblich unterschiedliche** Gefahren-Stufen auf dem Tableau erhöht werden. Bei den anderen fünf neuen schwarzen Gefahren-Markern ist wie bisher 1 Gefahr abgebildet, aber zusätzlich erhaltet ihr anschließend ein „Geschenk“ in Form von Karten, Punkten, Arbeitern oder Geld.

Die Übersicht und Erklärung der neuen Gefahren findet ihr im Glossar.

Beispiel: Hier musst du die Gefahr bei Überschwemmung und Mauereinsturz erhöhen.

Beispiel: Hier musst du die Gefahr bei Überfall erhöhen, erhältst danach aber zusätzlich 1 Punkt.

Erweiterung 4: Die Schiffe

In dieser Erweiterung wird der Bau der Stadtmauer attraktiver. Wer einen Mauerstein baut, kann sofort anschließend eine Aktion eines aktiven Schiffes durchführen.

Spielaufbau

Zu Spielbeginn stellt ihr die sechs Schiffe im Hafen in einer Reihe „auf Reede“. Damit sind die gleichfarbigen Plätze zwischen den hölzernen Pollern gemeint. Diese Schiffe sind „inaktiv“.

Spielablauf

Die Schiffsfarben stimmen mit der Farbe der Würfel überein. Ein Schiff „auf Reede“ zwischen den hölzernen Pollern ist inaktiv.

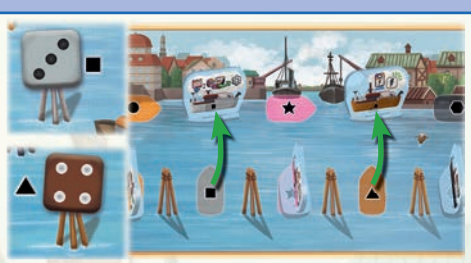
Schiffe aktivieren: Ein Schiff wird in **Phase II** nach dem Punkt „Gefahrenerhöhung“ aktiviert, wenn der gleichfarbige Würfel auf der Binnenalster eine **„3“** oder **„4“** zeigt.

Als Zeichen, dass das Schiff nun für den gesamten aktuellen Durchgang aktiv ist, wird es nach vorn an den Liegeplatz am Kai geschoben.

Wer in **Phase III** die **Basisaktion „Einen Mauerstein bauen“** durchführt, kann **danach** den Effekt eines aktiven Schiffes nutzen. Sind mehrere Schiffe aktiv, habt ihr die Auswahl. Das gewählte Schiff muss **nicht** die Farbe der ausgespielten Karte haben. Der Effekt eines Schiffes **kostet** aber **1 Arbeiter** in der **Farbe der zum „Mauerstein bauen“ ausgespielten Karte**.

***Hinweis:** Die Schiffsaktion darf nicht verwendet werden, wenn die Basisaktion „Einen Mauerstein bauen“ infolge der Aktivierung eines Gebäudes ausgeführt wird.*

Erst in **Phase IV** werden alle aktiven Schiffe wieder von ihren Liegeplätzen „auf Reede“ zurückgeschoben.



Beispiel: Der graue Würfel zeigt eine „3“ und der braune eine „4“. Das graue und das braune Schiff werden an den Liegeplatz am Kai geschoben und sind nun aktiv.

Beispiel: Ulrich spielt eine rosa Karte aus und baut damit einen Mauerstein auf seinem Teil der Stadtmauer. Derzeit sind zwei Schiffe aktiv. Er entscheidet sich für das braune Schiff. Dies erlaubt ihm, ein Gebäude mit einem „Blitz“ zu aktivieren. Er bezahlt für die Aktivierung des Effekts dieses Schiffes mit einem rosa Arbeiter.

Die Übersicht und Erklärung der Schiffs-Fähigkeiten findet ihr im Glossar.

Erweiterung 5: Die Börse

In dieser Erweiterung erhaltet ihr bei der Ausführung der Basisaktionen entweder einen besseren oder aber einen schlechteren Kurs, je nach Stand des Börsenkursanzeigers.

Spielaufbau

Mischt die 10 Börsenplättchen und legt sie gestapelt alle mit der grünen Seite nach oben auf das Ablagefeld vor der Börse. Der Kursanzeiger kommt auf das Feld mit der „1“ links unten.

Spielablauf

Wer in **Phase III** eine Basisaktion ausführt, auf die das offene Börsenplättchen Bezug nimmt *(siehe das Symbol innerhalb des Zahnrades)*, **muss** den Effekt des Plättchens nutzen.

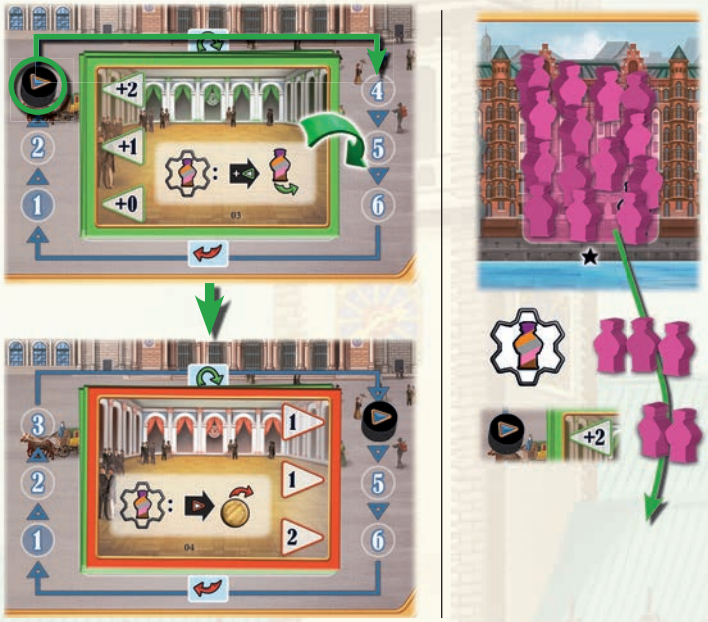
Auf einem Börsenplättchen sind am linken Rand (grüne Seite) bzw. am rechten Rand (rote Seite) Effekte abgebildet, welche die jeweilige Basisaktion beeinflussen. Die Effekte am linken Rand werden von Feld zu Feld tendenziell besser und am rechten Rand von Feld zu Feld tendenziell schlechter.

Linker Rand: ***Rechter Rand:***

Nachdem ein Spieler die Basisaktion mit dem Effekt des Börsenplättchens ausgeführt hat, wird der Kursanzeiger auf das nächste Feld geschoben.

Hinweis: *Der Effekt tritt nur ein, wenn die dazu passende* ***Basisaktion*** *ausgeführt wird, nicht bei der Aktivierung eines Gebäudes.*

Wird der Anzeiger von Feld „3“ auf Feld „4“ geschoben, muss das Börsenplättchen auf die rote Seite gedreht werden.



Beispiel: Beate führt die Basisaktion „3 Arbeiter nehmen“ aus. Da der Kursanzeiger neben dem Börsenplättchen auf Feld „3“ steht, erhält sie 2 Arbeiter mehr, also 5 Arbeiter. Danach stellt sie den Kursanzeiger auf Feld „4“ und dreht das Plättchen um.

Nur wenn der Kursanzeiger von Feld „6“ auf Feld „1“ geschoben wird, kommt das aktuelle Börsenplättchen aus dem Spiel und das nächste Börsenplättchen darunter ist mit seiner grünen Seite aktiv.

Ein Börsenplättchen kann also länger aktiv bleiben, als ein Durchgang läuft.

Von Feld 6 auf Feld 1:

Die Übersicht und Erklärung der Börsenplättchen findet ihr im Glossar.

Erweiterung 6: Die Geistlichen-Plättchen

Wird mit dieser Erweiterung gespielt, erhaltet ihr neben den Schlusswertungs-Punkten durch die Geistlichen-Figuren auch während des Spiels weitere Vor- oder Nachteile. ***Achtung: Es wird nicht empfohlen, sowohl mit Börse als auch mit Geistlichen-Plättchen zu spielen!***

Spielaufbau

Jedes Geistlichen-Plättchen hat auf einer Seite einen positiven und auf der anderen Seite einen negativen Effekt. Wer das Startwappen besitzt, wählt zufällig 6 Plättchen. Die restlichen Plättchen gehen aus dem Spiel.

Jetzt werden die ausgewählten **6 Plättchen** in eine Hand genommen und auf den Tisch geworfen. Dann kommen die Plättchen mit ihren obenliegenden Seiten auf je eines der sechs Kirchenfenster. Dabei überdecken sie während des Spiels die abgebildete „+1“.

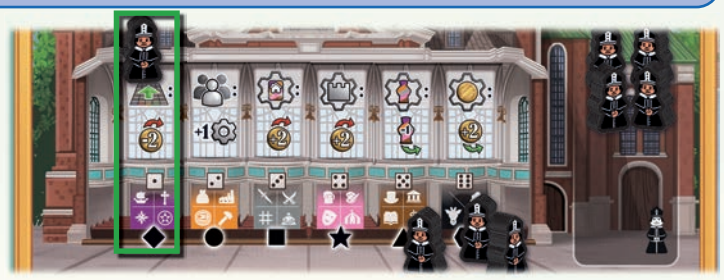
Spielablauf

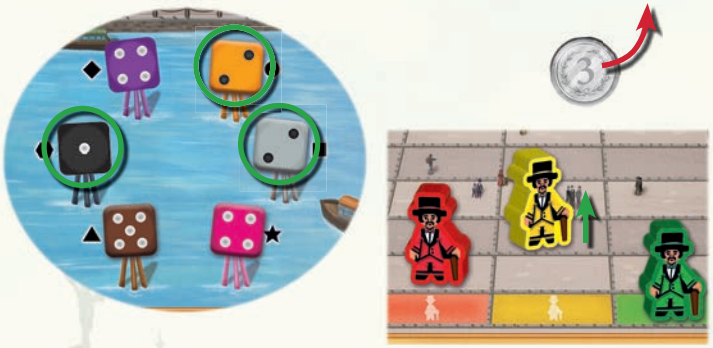
Wie bisher wird nach dem Würfeln in **Phase II** gemäß der Augenzahl des schwarzen Würfels ein Geistlicher auf das zugehörige Kirchenfenster gestellt.

Zusätzlich ist in diesem Durchgang jetzt genau das Geistlichen-Plättchen aktiv, auf dem der Geistliche steht.

Ein aktives Geistlichen-Plättchen wirkt sich immer dann aus, wenn die darauf abgebildete Aktion in einer bestimmten Phase des Durchgangs ausgeführt wird.

Hinweis: *Der Effekt tritt* ***nicht*** *bei der Aktivierung eines Gebäudes ein.*





Beispiel: Patricia entscheidet sich in Phase II, auf dem Rathausplatz ein Feld vorzuziehen, weil das violette Geistlichen-Plättchen aktiv ist und sie weniger Aufstiegskosten zahlen muss. Gemäß der Würfel müsste sie 1+2+2= 5 Mark zahlen. Das Geistlichen-Plättchen reduziert diese Kosten um 2 Mark. Sie setzt ihre Figur vor dem Rathaus 1 Feld weiter.

In **Phase IV** eines Durchgangs wird wie bisher der Geistliche auf das Feld vor der Kirche gestellt. Zusätzlich muss **jetzt** das Geistlichen-Plättchen **umgedreht** werden.

Im Laufe der acht Durchgänge eines Spiels können auf diese Weise einige Geistlichen-Plättchen auch mehrfach aktiv werden. Sie wirken sich dabei mal positiv und mal negativ aus, wenn die zugehörige Aktion ausgeführt wird.

Die Übersicht und Erklärung der Geistlichen-Plättchen findet ihr im Glossar.

Spielende & Schlusswertung

Zu Beginn der Schlusswertung werden alle sechs Geistlichen-Plättchen von den Kirchenfenstern genommen, damit die „+1“ für die Wertung mit den Geistlichen vor der Kirche wieder sichtbar werden. Anschließend werden die errichteten Gebäude/Parks und Zoo-Karten wie im Grundspiel beschrieben gewertet.

Das Solospiel

Du spielst gegen einen auTOMatischen Gegner (im Folgenden TOM genannt), der durch einen Würfel gesteuert wird. Gespielt wird mit den bekannten Regeln und den folgenden Änderungen.

Spielaufbau

Zu Beginn bekommst sowohl du als auch TOM je **fünf Mark** und je **ein Set** aus **fünf Arbeitern** in den **fünf Farben**.

Das Startwappen wird nicht verteilt.

Ins Spiel kommen die vier Statuen von Hans-Hummel-Statuen, wie es bei zwei Spielern beschrieben ist:

	Statuen mit den Punkten (P):					
	10 P	*9 P*	*7 P*	*5 P*	*4 P*	*2 P*
Basisspiel		✓	✓		✓	✓
Mit Erweiterung 2	✓		✓	✓		✓

Spielablauf

Auch im Solospiel wird über acht Durchgänge gespielt, wobei jeder Durchgang folgendermaßen abläuft:

Phase I: Kartenhand auffüllen

Im Gegensatz zu dir erhält TOM keine Karten.

Phase II: Würfelaktionen

1. Schritt: Die sechs Würfel würfeln

Du würfelst mit allen sechs Würfeln und legst sie auf die Binnenalster.

2. Schritt: Einen Geistlichen in die Kirche stellen

Du setzt den Geistlichen wie üblich in die Kirche. TOM erhält Mark in Höhe der Augenzahl des schwarzen Würfels.

3. Schritt: Gefahrenerhöhung

Die Gefahren werden bei dir und TOM nach den bekannten Regeln erhöht und eventuell ausgelöst. Sollte TOM dabei ein Gebäude zurückgeben, so legst du das ab, welches am wenigsten kostet. Gibt es davon mehrere, nimmst du das Gebäude, das in TOMs Auslage weiter links liegt.

4. Schritt: Auf dem Rathausplatz vorziehen

TOM zieht auf dem Rathausplatz immer ein Feld vor, wenn er genug Geld besitzt, um die Kosten zu bezahlen. Lege die entsprechenden Mark in den Vorrat zurück.

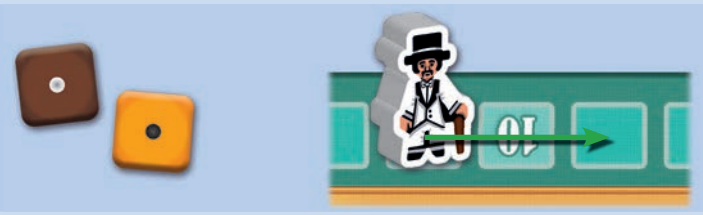
Du entscheidest wie üblich.

Phase III: Basisaktionen ausführen

TOM ist zuerst an der Reihe. Seine Basisaktionen werden durch die Würfel bestimmt. Du handelst die Aktionen anhand der farbigen Würfel ***(nicht des schwarzen Würfels)*** in aufsteigender Reihenfolge von 1er zu 6er Augenzahlen ab. Bei gleicher Augenzahl mehrerer Würfel gehst du auf der Binnenalster im Uhrzeigersinn vor, beginnend mit dem violetten Würfel und löst die entsprechenden Würfel nacheinander aus.

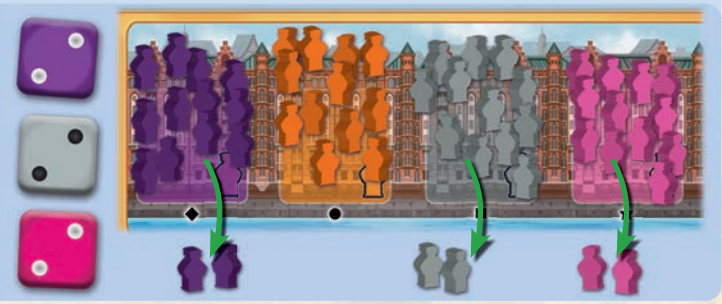
1er:

Für jeden 1er-Würfel erhält TOM 1 Punkt.



2er:

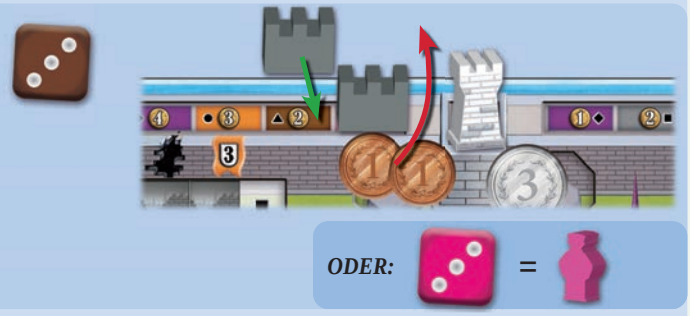
Für jeden 2er-Würfel erhält TOM 2 Arbeiter der entsprechenden Farbe.



3er:

Für jeden 3er-Würfel darf TOM einen **Mauerstein bauen**, wenn die Farbe passt und er genug Geld besitzt, das er dann abgibt.

Falls das Bauen nicht möglich ist, erhält TOM stattdessen einen **Arbeiter** in der entsprechenden Farbe pro nicht genutztem 3er-Würfel.

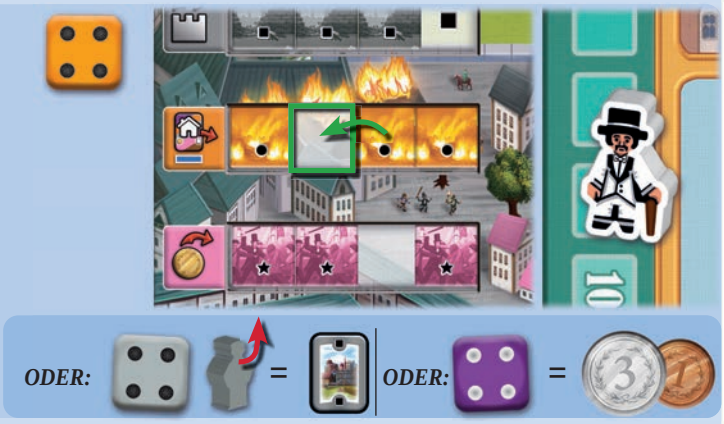


4er:

TOM **verringert** für jeden 4er-Würfel eine farblich entsprechende **Gefahren-Stufe** und erhält jeweils 1 Punkt.

Wenn TOM keine Gefahr in der entsprechenden Farbe verringern kann, legt er durch Abgabe eines passenden Arbeiters ein **Grundstück** *(vom Nachziehstapel)* in dieser Farbe in seine Auslage.

Ist auch dies nicht möglich, bekommt er **vier Mark** pro nicht genutztem 4er-Würfel.



5er:

TOM errichtet 1 **Gebäude** pro 5er-Würfel, indem er die oberste Karte vom Zugstapel der entsprechenden Farbe zieht.

Hat er kein freies Grundstück oder nicht genug Geld, legt er die gezogene Karte als Grundstück aus und gibt den farblich passenden Arbeiter ab. Kann er dies auch nicht *(Arbeiter fehlt)*, wird die gezogene Karte auf den Ablagestapel gelegt. Dann erhält er fünf Mark pro 5er-Würfel, den er nicht nutzen konnte.

Anmerkung: *Ist die gezogene Karte ein Zoo oder Park und er kann sie bezahlen, legt er sie links vom Tableau aus.*

6er:

TOM errichtet 1 Gebäude/Zoo/Park pro Würfel *(siehe oben)*. Kann er dies nicht *(siehe oben)*, baut er einen Mauerstein *(siehe oben)*. Kann er dies auch nicht, erhält er sechs Mark.

Alle Sofort- und Dauerhaft-Effekte, die TOM durch seine Karten besitzt, werden von dir zu seinen Gunsten ausgeführt. TOM aktiviert alle Gebäude mit seinen Arbeitern in seiner Auslage von links nach rechts. Dabei aktiviert er nur diejenigen Gebäude, bei denen er einen passenden Arbeiter abgeben kann. Muss dabei eine Entscheidung für TOM getroffen werden, so musst du diese bestmöglich für ihn zu treffen. **Danach machst du deinen Zug, indem du unmittelbar hintereinander vier Basisaktionen mit vier Handkarten durchführst.**

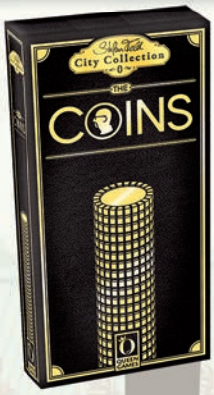
Phase IV: Durchgangsende

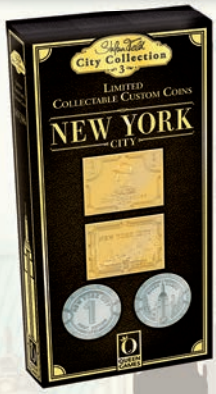
In dieser Phase ändert sich nichts mit der Ausnahme, dass es keinen Startwappenwechsel gibt.

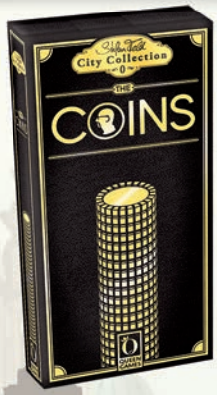
Spielende & Schlusswertung

Die Schlusswertung wird wie üblich durchgeführt. Warst du besser als TOM?

City Collection
HAMBURG
QUEEN GAMES
City Collection
AMSTERDAM
QUEEN GAMES
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
HAMBURG
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
AMSTERDAM
HAMBURG
Deluxe Components
HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell
AMSTERDAM
AMSTERDAM







sfcc.queen-games.com

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial ____ *Seite 2-3*
Spielaufbau ____ *Seite 4-5*
Phase I: Kartenhand auffüllen ____ *Seite 6*
Phase II: Würfelaktionen ausführen ____ *Seite 6-7*
Aufbau und Erklärung der Karten ____ *Seite 8-9*
Phase III: Basisaktionen ausführen ____ *Seite 9-11*
Phase IV: Durchgangsende ____ *Seite 12-13*
Spielende und Schlusswertung ____ *Seite 13*
Die Aktivierung von Karten ____ *Seite 14*
Die Auswirkungen der Gefahren ____ *Seite 15*
Erweiterung 1: Die Bürgermeister ____ *Seite 16*
Erweiterung 2: Hans-Hummel und Zitronenjette ____ *Seite 16*
Erweiterung 3: Die besonderen Gefahren ____ *Seite 17*
Erweiterung 4: Die Schiffe ____ *Seite 17*
Erweiterung 5: Die Börse ____ *Seite 18*
Erweiterung 6: Die Geistlichen-Plättchen ____ *Seite 19*
Das Solospiel ____ *Seite 20-21*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
1

HAMBURG

Glossar

Inhaltsverzeichnis

Grundbegriffe der Karten ____ *Seite 2*
Karten-Symbole ____ *Seite 2*
Kartenübersicht: Nr 001-029 ____ *Seite 3*
Kartenübersicht: Nr 030-053 ____ *Seite 4*
Kartenübersicht: Nr 054-082 ____ *Seite 5*
Kartenübersicht: Nr 083-107 ____ *Seite 6*
Kartenübersicht: Nr 108-132 ____ *Seite 7*
Kartenübersicht: Nr 133-153 ____ *Seite 8*
Kartenübersicht: Nr 154-180 ____ *Seite 9*
Kartenübersicht: Nr 181-211 ____ *Seite 10*
Kartenübersicht: Nr 212-231 ____ *Seite 11*
Kartenübersicht: Nr 232-280 ____ *Seite 12*
Übersicht der Geistlichen-Plättchen ____ *Seite 13*
Übersicht der Börsenplättchen ____ *Seite 14-15*
Übersicht der besonderen Gefahren ____ *Seite 15*
Übersicht der Bürgermeister-Plättchen ____ *Seite 16*
Übersicht der Schiffe ____ *Seite 16*

Grundbegriffe der Karten & Karten-Symbole

Grundbegriffe der Karten

Allgemein: Alle Anweisungen auf den Karten beziehen sich immer auf die eigene Auslage *(das eigene Tableau und die Karten rechts und links davon)* oder die eigenen Handkarten. Ausnahmen sind Anweisungen, die sich explizit auf die Auslage oder die Handkarten der anderen mitspielenden Personen beziehen.

Ziehe 1 oder 2 Karten: Du ziehst die oberste Karte eines Zugstapels deiner Wahl. Bei mehreren Karten kannst du den Stapel wechseln.

Rathausplatz: Das ist der Bereich vor dem Rathaus, auf der sich von allen Mitspielenden je 1 Figur Richtung Rathaus bewegt.

Gebäude: Ein Gebäude ist grundsätzlich auf der Vorderseite einer Karte abgebildet. Ausnahmen sind die Karten „Zoo“ und „Park“.

Grundstück: Das ist grundsätzlich die Rückseite **aller** Karten.

Ziehe 1 Karte: Du nimmst die obere Karte eines Zugstapels deiner Wahl und führst damit die Anweisung aus.

Suche 1 Karte „XXX“ heraus: Du nimmst den **Ablagestapel** und suchst dir eine bestimmte Karte heraus. Danach mischst du den Stapel und legst ihn zurück.

Nimm 1 Karte „Zoo“ oder „Park“: Du nimmst den **Zugstapel**, den die Karte bestimmt und nimmst eine Karte „Zoo“ oder „Park“ heraus. Danach mischst du den entsprechenden Stapel und legst ihn zurück.

Erhalte x Punkte: Du gehst auf der Punkteleiste entsprechend vor.

Nimm x Mark: Du nimmst entsprechend viel Geld aus der Speicherstadt und legst es in deinen persönlichen Vorrat neben deinem eigenen Tableau.

Gib 1 „*Farbe*“ Arbeiter ab: Du legst den entsprechenden Arbeiter aus deinem persönlichen Vorrat in die Speicherstadt zurück.

Abwerfen: Du musst Karte(n) aus deiner Hand oder aus der eigenen Auslage auf den Ablagestapel werfen.

Kaufen: Du bezahlst immer mit dem Geld aus deinem persönlichen Vorrat und legst es in die Speicherstadt zurück.

Mauerabschnitt: Das sind die 2 x 5 farbigen Felder der Stadtmauer auf den eigenen Tableaus.

3. Mauerabschnitt: Das sind die beiden mittleren dritten Felder der eigenen Stadtmauer, die durch „3 Punkte“ gekennzeichnet sind.

Aktive Mehrheitsmarker: Ein Mehrheitsmarker ist aktiv, wenn er mit der farbigen Seite nach oben auf einem eigenen Tableau liegt. Wenn ein Mehrheitsmarker aktiv ist, erhältst du für ihn bei der Schlusswertung die aufgedruckten 4 Punkte.

Kostenfrei: Du musst für eine Basisaktion kein Geld bezahlen bzw. keinen Arbeiter abgeben.

Erhöhen einer Gefahr um 1 Stufe: Du schiebst 1 quadratisches Plättchen „Gefahren-Stufe“ 1 Feld nach rechts.

Verringern einer Gefahr um 1 Stufe: Du schiebst 1 quadratisches Plättchen „Gefahren-Stufe“ 1 Feld nach links. Dafür erhältst du 1 Punkt.

Die Symbole

Bedingung/Voraussetzung : Bonus/Fähigkeit

abwerfen/abgeben/bezahlen

verdecken/umdrehen

ziehen/erhalten/nehmen/kaufen

aufdecken/aktivieren

mischen

in der eigenen Auslage/auf dem eigenen Tableau

auslegen/errichten/bauen

die spielende Person selbst

alle anderen Mitspielenden (ohne die spielende Person selbst)

einmal zusätzlich ausführen

genau 1x / 2x ausführen

beliebig oft ausführen (bzw. „so oft wie möglich“)

bei allen anderen Mitspielenden ausführen

bis zu (5x) ausführen

in der passenden Farbe/gleichfarbig

in unterschiedlichen Farben

ignoriere die Farbe

(2) Punkte

doppelte Punkte

eigene Kartenhand

fremde Kartenhand

Ablagestapel

(Bürgertum-)Karte aus Ablagestapel heraussuchen

beliebiger Zugstapel

die Handkarte hat die Farbe deiner Wahl

beliebige Gebäudekarte

Gebäude mit Sofort-Effekt

bestimmte Gebäudekategorie (Universität)

beliebiges Grundstück

(orange) Grundstück

bestimmte Kategorie (Amüsement)

beliebiger Arbeiter

(grauer) Arbeiter

Arbeiter-Set

(2) Mark

doppelte Kosten

Kosten um 2 reduziert

halbe Kosten aufgerundet

nichts bezahlen = kostenfrei

(1er) Würfel beliebiger Farbe

Würfel mit beliebiger Zahl und Farbe

braune 5 oder 6 auf der Binnenalster

aktiver Mehrheitsmarker

Mauerstein

Statue

Basisaktion

Basisaktion: 3 Arbeiter nehmen

Basisaktion: x Geld erhalten

Basisaktion: 1 Gefahr verringern & 1 Punkt erhalten

Basisaktion: 1 Mauerstein bauen

Basisaktion: 1 Grundstück auslegen

Basisaktion: 1 Gebäude errichten

schwarzer Gefahren-Marker

Gefahren-Stufe verringern

(rosa) Gefahren-Stufe verringern

Gefahren-Stufe erhöhen

erhöhte Gefahren-Stufe

vierte Gefahren-erhöhung

Gefahr

auf dem Rathausplatz vorgehen

auf dem Rathausplatz zurückgehen

Gebäude aus unterschiedlichen Kategorien

Karte „Park“ in der eigenen Auslage

Gebäude aktivieren

Gebäude durch Abgabe eines Arbeiters aktivieren

dasselbe Gebäude (III) nochmal aktivieren

eigene Karte mit Sofort-Effekt aktivieren

den Sofort-Effekt 2x aktivieren

Anzahl Punkte auf dem Rathausplatz

einen Arbeiter über das gleichfarbige Symbolfeld in der Kirche stellen

den Geistlichen in der Kirche bewegen

3. Mauerabschnitt und Statue gebaut

001 Kategorie:
Ziehe 1 Karte: Führe damit eine Basisaktion aus.

002 Kategorie:
Zeigt kein Würfel eine „1“ oder „2“: Zahle 4 Mark und gehe auf dem Rathausplatz 1 Feld vor.

003 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Bürgertum“ 2 Mark.

004 Kategorie:
Nimm beliebig viele Gebäude zurück auf deine Hand.
Die darunterliegenden Grundstücke bleiben in der Auslage liegen. Durch diese Aktion erhöht sich natürlich die Anzahl der eigenen Handkarten am Ende eines Durchgangs, so dass man entsprechend weniger Karten nachziehen darf.

005 Kategorie:
Suche 1 Karte „Bürgertum“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

006 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

007 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte und führe damit eine Basisaktion aus.
Die Karte darf von einem beliebigen der fünf Zugstapel gezogen werden. Farbe gezogene Karte = Farbe Basisaktion.

008 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte und führe damit eine Basisaktion aus.
Die Karte darf von einem beliebigen der fünf Zugstapel gezogen werden. Farbe gezogene Karte = Farbe Basisaktion.

009 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte und führe damit eine Basisaktion aus.
Die Karte darf von einem beliebigen der fünf Zugstapel gezogen werden. Farbe gezogene Karte = Farbe Basisaktion.

010 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte und führe damit eine Basisaktion aus.
Die Karte darf von einem beliebigen der fünf Zugstapel gezogen werden. Farbe gezogene Karte = Farbe Basisaktion.

011 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Bürgertum“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

012 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte für je 3 Mauersteine 1 Punkt.
Damit sind die auf dem eigenen Tableau gebauten Mauersteine gemeint.

013 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss 1 Handkarte abwerfen.

014 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Ämter“ 2 Mark.

015 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je rosa Grundstück 2 Mark.

016 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je violettem Grundstück 2 Mark.

017 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je grauem Grundstück 2 Mark.

018 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je orange Grundstück 2 Mark.

019 Kategorie:
Suche 1 Karte „Ämter“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

020 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte für je 3 violette Grundstücke 2 Punkte.

021 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte für je 3 orange Grundstücke 2 Punkte.

022 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte für je 3 graue Grundstücke 2 Punkte.

023 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte für je 3 rosa Grundstücke 2 Punkte.

024 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Ämter“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

025 Kategorie:
Erhalte je Gebäude 2 Mark.

026 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Universität“ 2 Mark.

027 Kategorie:
Kaufe bis zu 5 beliebige Arbeiter: Zahle je Arbeiter 1 Mark.

028 Kategorie:
Ziehe 4 Karten auf die Hand, werfe danach 4 Karten ab.
Es dürfen auch Karten abgeworfen werden, die man mit dieser Fähigkeit gerade erst gezogen hatte.

029 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung für deine gebauten 3. Mauerabschnitte und Statuen je 2 Punkte zusätzlich.

030 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Punkte zusätzlich.

031 Kategorie:
Suche 1 Karte „Universität“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

032 Kategorie:
Ziehe 2 Karten. Lege sie kostenfrei als Grundstücke aus.

033 Kategorie:
Ziehe 1 Karte zusätzlich auf die Hand.

034 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Arbeiter nehmen“: Erhalte 1 beliebigen Arbeiter zusätzlich.

035 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Universität“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

036 Kategorie:
Aktivierst du eine Karte mit einem „Blitz-Symbol“: Du darfst diese Karte kostenfrei ein zweites Mal aktivieren.
Damit ist die unmittelbar zuvor gespielte Karte gemeint. Du musst für diese zweite Aktivierung kein zweites Mal bezahlen.

037 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Nimm 1 Karte „Zoo“ aus dem rosa Zugstapel heraus auf die Hand. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der entsprechende Zugstapel gemeint, aus dem man die „Zoo“-Karte genommen hat. Findet man in diesem Zugstapel keine „Zoo“-Karte, erhält man keine Karte, muss aber trotzdem mischen.

038 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Nimm 1 Karte „Zoo“ aus dem orange Zugstapel heraus auf die Hand. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der entsprechende Zugstapel gemeint, aus dem man die „Zoo“-Karte genommen hat. Findet man in diesem Zugstapel keine „Zoo“-Karte, erhält man keine Karte, muss aber trotzdem mischen.

039 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Nimm 1 Karte „Zoo“ aus dem grauen Zugstapel heraus auf die Hand. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der entsprechende Zugstapel gemeint, aus dem man die „Zoo“-Karte genommen hat. Findet man in diesem Zugstapel keine „Zoo“-Karte, erhält man keine Karte, muss aber trotzdem mischen.

040 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Nimm 1 Karte „Zoo“ aus dem violetten Zugstapel heraus auf die Hand. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der entsprechende Zugstapel gemeint, aus dem man die „Zoo“-Karte genommen hat. Findet man in diesem Zugstapel keine „Zoo“-Karte, erhält man keine Karte, muss aber trotzdem mischen.

041 Kategorie:
Gib 1 beliebigen Arbeiter ab: Nimm 1 Karte „Park“ aus dem gleichfarbigen Zugstapel heraus auf die Hand. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der entsprechende Zugstapel gemeint, aus dem man die „Park“-Karte genommen hat. Findet man in diesem Zugstapel keine „Park“-Karte, erhält man keine Karte, muss aber trotzdem mischen.

042 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Gesundheit“ 2 Mark.

043 Kategorie:
Gib 1 violetten und 1 beliebigen Arbeiter ab: Erhalte 3 Mark und 1 Punkt.

044 Kategorie:
Suche 1 Karte „Gesundheit“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

045 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude aus unterschiedlichen Kategorien 1 Mark.

046 Kategorie:
Drehe deinen Mehrheitsmarker schon bei einem Gleichstand auf die aktive Seite. Diese Karte kommt „Beim Überprüfen der Mehrheiten“ in Phase IV zur Anwendung, aber nicht, wenn der Gleichstand bei „0“ ist.

047 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Gesundheit“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

048 Kategorie:
Erhalte 1 beliebigen Arbeiter.

049 Kategorie:
Zeigt der graue Würfel eine „5“ oder „6“: Erhalte 1 grauen Arbeiter.

050 Kategorie:
Zeigt der orange Würfel eine „5“ oder „6“: Erhalte 1 orange Arbeiter.

051 Kategorie:
Zeigt der braune Würfel eine „5“ oder „6“: Erhalte 1 braunen Arbeiter.

052 Kategorie:
Zeigt der violette Würfel eine „5“ oder „6“: Erhalte 1 violetten Arbeiter.

053 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Amüsement“ 2 Mark.

054 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Aktiviere dafür 1 beliebiges Gebäude mit „III“ ein zweites Mal.

055 Kategorie:
Suche 1 Karte „Amüsement“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

056 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

057 Kategorie:
Erhalte 2 Mark.

058 Kategorie:
Erhalte 1 rosa Arbeiter.

059 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Amüsement“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

060 Kategorie:
Aktiviere alle Gebäude sofort einmal kostenfrei, bei denen du sonst Arbeiter abgeben musst. *Dies gilt für alle Karten, bei denen du ansonsten genau 1 beliebigen Arbeiter abgeben müsstest.*

061 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Kunst“ 2 Mark.

062 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Baue 1 Mauerstein, ohne eine Karte auszuspielen. Bezahle den doppelten Preis.
Die Farbe des Arbeiters und der bebaute Mauerabschnitt müssen nicht übereinstimmen.

063 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Baue 1 Mauerstein, ohne eine Karte auszuspielen. Bezahle den doppelten Preis.
Die Farbe des Arbeiters und der bebaute Mauerabschnitt müssen nicht übereinstimmen.

064 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Baue 1 Mauerstein, ohne eine Karte auszuspielen. Bezahle den doppelten Preis.
Die Farbe des Arbeiters und der bebaute Mauerabschnitt müssen nicht übereinstimmen.

065 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Baue 1 Mauerstein, ohne eine Karte auszuspielen. Bezahle den doppelten Preis.
Die Farbe des Arbeiters und der bebaute Mauerabschnitt müssen nicht übereinstimmen.

066 Kategorie:
Dieses Gebäude zählt zur „Kunst“ und auch zu „Amüsement“, „Theater“ und „Zirkus“.
Gibt es durch mehrere andere Karten für bestimmte Kategorien zusätzliche Punkte oder Geld, kann diese Karte auch mehrfach aktiviert werden.

067 Kategorie:
Suche 1 Karte „Kunst“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

068 Kategorie:
Gehe auf dem Rathausplatz kostenfrei 1 Feld vor.

069 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Kunst“ 1 Punkt.

070 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Grundstück auslegen“: Verringere 1 Gefahren-Stufe in der Farbe des Grundstücks.

071 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude aus unterschiedlichen Kategorien 1 Punkt.
Beispiel: Hast du 3 Gebäude „Bürgertum“, 2 Gebäude „Polizei“ und 1 Gebäude „Auswanderer“, dann erhältst du 3 Punkte für 3 unterschiedliche Kategorien.
„Zoo“ und „Park“ zählen nicht mit, da sie keine Gebäude sind.

072 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung für jedes Gebäude „Kunst“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

073 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Theater“ 2 Mark.

074 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je orange Grundstück 1 Mark.

075 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je braunem Grundstück 1 Mark.

076 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je violettem Grundstück 1 Mark.

077 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je grauem Grundstück 1 Mark.

078 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je orange Grundstück 1 Punkt.

079 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je braunem Grundstück 1 Punkt.

080 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je violettem Grundstück 1 Punkt.

081 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je grauem Grundstück 1 Punkt.

082 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Theater“ 1 Punkt.

083 Kategorie:
Suche 1 Karte „Theater“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

084 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Theater“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

085 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss einen beliebigen seiner aktiven Mehrheitsmarker wieder zurückdrehen.
Dies geschieht in dem Moment, in dem du diese Karte ausspielst. Die s/w Seite des Mehrheitsmarkers liegt dann wieder oben. Die so zurückgedrehten Mehrheitsmarker können durch die betroffenen Mitspielenden in einer der nächsten Phasen IV wieder aktiviert werden, sofern die Voraussetzung weiterhin oder wieder besteht.

086 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Zirkus“ 2 Mark.

087 Kategorie:
Wenn die Würfel die Zahl „X“ alleine am häufigsten zeigen: Erhalte „X“ Mark.
Beispiel: Wurde die Zahl „3“ am häufigsten gewürfelt, dann erhältst du 3 Mark. Wurden die Zahlen „4“ und „6“ beide am häufigsten gewürfelt, dann erhältst du weder 4 noch 6 Mark.

088 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Arbeiter-Set 1 Punkt und 5 Mark.
*Diese Karte gilt nur dann, wenn du **nach** Abgabe des orange Arbeiters noch Arbeiter in allen fünf Farben hast.*

089 Kategorie:
Erhalte für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Punkte.

090 Kategorie:
Suche 1 Karte „Zirkus“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

091 Kategorie:
Baut ein Mitspieler einen Mauerstein: Erhalte 1 Arbeiter in der entsprechenden Farbe.
Du hast so lange Anspruch auf den Arbeiter, bis die bezeichnete Person ihren Zug beendet hat. Diese Karte kann auch mehrfach in einer Runde und in einem Durchgang und beim Bau von Mauersteinen mehrerer Mitspielender genutzt werden.

092 Kategorie:
Ist die Summe aller Würfelzahlen max. 23: Erhalte 5 Mark.

093 Kategorie:
Ist die Summe aller Würfelzahlen mind. 19: Erhalte 2 Punkte.

094 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Zirkus“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

095 Kategorie:
Aktivierst du einen deiner Mehrheitsmarker: Erhalte 1 Arbeiter-Set.
Sollten zu diesem Zeitpunkt die Arbeiter auf der Speicherstadt nicht in allen fünf Farben verfügbar sein, erhältst du entsprechend weniger Arbeiter.

096 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung für 1 Statue deren angegebenen Punkte doppelt.

097 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Handel“ 2 Mark.

098 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte 3 Mark.

099 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte 3 Mark.

100 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte 3 Mark.

101 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte 3 Mark.

102 Kategorie:
Erhalte 2 Mark.

103 Kategorie:
Gib jedem Mitspieler 1 Mark (soweit möglich): Erhalte von diesen je 1 Punkt.
Wenn du die Fähigkeit dieser Karte nutzt, musst du allen Mitspielenden je 1 Mark geben, wenn du so viel Geld besitzt. Die jeweiligen Punkte werden den Mitspielenden abgezogen und bei dir hinzugefügt. Die Mitspielenden dürfen sich nicht gegen diesen Tausch wehren. Solltest du weniger Mark besitzen als es Mitspielende gibt, darfst du dir die Person(en) aussuchen, die mit dir tauschen müssen.

104 Kategorie:
Suche 1 Karte „Handel“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

105 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte für deine bebauten 3. Mauerabschnitte und Statuen je 1 Punkt.

106 Kategorie:
Gib 1 beliebigen Arbeiter ab: Erhalte so viel Mark, wie die gleichfarbige Würfelzahl zeigt.

107 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Handel“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

108 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Mauerstein bauen“: Gib die benötigte und farbig passende Karte ab, baue kostenfrei.

109 Kategorie:
Gib bis zu 5 Arbeiter in unterschiedlichen Farben ab: Erhalte je Arbeiter 1 Punkt und 1 Mark.
Du erhältst natürlich nur für die Arbeiter je 1 Punkt und 1 Mark, die du abgegeben hast.

110 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Industrie“ 2 Mark.

111 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Tausche beliebig viele Arbeiter in andere Farben um.
*Der Arbeiter, den du zur Aktivierung dieser Karte abgibst, zählt **nicht** zu den zu tauschenden Arbeitern dazu.*

112 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Tausche beliebig viele Arbeiter in andere Farben um.
*Der Arbeiter, den du zur Aktivierung dieser Karte abgibst, zählt **nicht** zu den zu tauschenden Arbeitern dazu.*

113 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Tausche beliebig viele Arbeiter in andere Farben um.
*Der Arbeiter, den du zur Aktivierung dieser Karte abgibst, zählt **nicht** zu den zu tauschenden Arbeitern dazu.*

114 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Tausche beliebig viele Arbeiter in andere Farben um.
*Der Arbeiter, den du zur Aktivierung dieser Karte abgibst, zählt **nicht** zu den zu tauschenden Arbeitern dazu.*

115 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte 2 beliebige Arbeiter.
Dies können auch gleichfarbige Arbeiter bzw. Arbeiter der abgegebenen Farbe sein.

116 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte 2 beliebige Arbeiter.
Dies können auch gleichfarbige Arbeiter bzw. Arbeiter der abgegebenen Farbe sein.

117 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte 2 beliebige Arbeiter.
Dies können auch gleichfarbige Arbeiter bzw. Arbeiter der abgegebenen Farbe sein.

118 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte 2 beliebige Arbeiter.
Dies können auch gleichfarbige Arbeiter bzw. Arbeiter der abgegebenen Farbe sein.

119 Kategorie:
Suche 1 Karte „Industrie“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

120 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Industrie“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

121 Kategorie:
Erhalte 6 Mark.

122 Kategorie:
Erhältst du Geld durch Karten „Park“: Erhalte je Karte 1 Mark mehr.

123 Kategorie:
Erhalte so viel Mark, wie dein derzeitiges Feld auf dem Rathausplatz Punkte zeigt.

124 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Bank“ 2 Mark.

125 Kategorie:
Ziehst du auf dem Rathausplatz 1 Feld vor: Zahle 2 Mark weniger als durch die Würfelzahlen gefordert (evtl. kostenfrei).
Du kannst durch diese Karte niemals Geld aus dem Vorrat erhalten.

126 Kategorie:
Suche 1 Karte „Bank“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

127 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte 1 Punkt und 2 Mark.

128 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte 1 Punkt und 2 Mark.

129 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte 1 Punkt und 2 Mark.

130 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte 1 Punkt und 2 Mark.

131 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Bank“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

132 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Gebäude errichten“: Zahle 3 Mark weniger (evtl. kostenfrei).
Du kannst durch diese Karte niemals Geld aus dem Vorrat erhalten.

133 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Handwerk“ 2 Mark.

134 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Mark.

135 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Mark.

136 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Mark.

137 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte für deine aktiven Mehrheitsmarker je 2 Mark.

138 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Geld nehmen“: Erhalte für den rosa Würfel 3 Mark mehr.
Diese 3 Mark extra erhältst du nur, wenn du bei dieser Basisaktion auch den entsprechend farbigen Würfel auswählst.

139 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Geld nehmen“: Erhalte für den grauen Würfel 3 Mark mehr.
Diese 3 Mark extra erhältst du nur, wenn du bei dieser Basisaktion auch den entsprechend farbigen Würfel auswählst.

140 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Geld nehmen“: Erhalte für den braunen Würfel 3 Mark mehr.
Diese 3 Mark extra erhältst du nur, wenn du bei dieser Basisaktion auch den entsprechend farbigen Würfel auswählst.

141 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Geld nehmen“: Erhalte für den violetten Würfel 3 Mark mehr.
Diese 3 Mark extra erhältst du nur, wenn du bei dieser Basisaktion auch den entsprechend farbigen Würfel auswählst.

142 Kategorie:
Erhalte je 1 rosa, grauen, braunen und violetten Arbeiter.

143 Kategorie:
Suche 1 Karte „Handwerk“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

144 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Handwerk“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

145 Kategorie:
Baue 1 Mauerstein kostenfrei und ohne eine Karte auszuspielen.

146 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Militär“ 2 Mark.

147 Kategorie:
Verringere bis zu 2 beliebige Gefahren-Stufen.
Dies können auch zwei unterschiedliche Gefahren sein.

148 Kategorie:
Suche 1 Karte „Militär“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

149 Kategorie:
Verringere bis zu 3 beliebige Gefahren-Stufen.
Dies können auch drei unterschiedliche Gefahren sein.

150 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Mauerstein bauen“: Verringere 1 gleichfarbige Gefahren-Stufe.
Hier müssen die Farbe der zu verringernden Gefahren-Stufe und des bebauten Mauerabschnitts übereinstimmen. Auch hier gibt es bei Verringerung der Gefahr 1 Punkt.

151 Kategorie:
Du kannst die Erhöhung einer Gefahr abwenden, wenn du 1 gleichfarbigen Arbeiter abgibst.
Dies gilt auch für die Auswirkungen der schwarzen Gefahren-Marker. Wenn ihr mit den „besonderen Gefahren“ spielt, dürft ihr auch gegen Abgabe von 2 passend farbigen Arbeitern beide dargestellte Gefahren abwenden. Die Belohnung auf manchen dieser Gefahren-Marker erhältst du trotzdem, aber erst nach dem Abhandeln der Gefahr selbst. Du kannst also nicht den so erhaltenen Arbeiter einsetzen, um die Gefahr dieses Markers abzuwenden. Es gibt keine Punkte für so abgewendete Gefahren.

152 Kategorie:
Je Gebäude kannst du 1 beliebige Gefahren-Stufe verringern.

153 Kategorie:
Verringere bis zu 4 beliebige Gefahren-Stufen. Dies können auch 4 unterschiedliche Gefahren sein.

154 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Militär“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

155 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je erhöhte Gefahren-Stufe 1 Punkt.
Beispiel: Du erhältst in der Schlusswertung für die 2 nach rechts geschobenen rosa Gefahren 2 Punkte und für die 3 nach rechts geschobenen einzelnen Gefahren in braun, orange und violett je 1 Punkt. Das macht für dich in Summe 5 Punkte.

156 Kategorie:
Verringere 1 beliebige Gefahren-Stufe.

157 Kategorie:
Gib 1 beliebigen Arbeiter ab: Verringere bis zu 2 gleichfarbige Gefahren-Stufen.
Die Farbe des Arbeiters und die der Gefahr muss identisch sein. Du erhältst für jede Verringerung 1 Punkt.

158 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Polizei“ 2 Mark.

159 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Verringere 1 orange Gefahren-Stufe.

160 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Verringere 1 rosa Gefahren-Stufe.

161 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Verringere 1 braune Gefahren-Stufe.

162 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Verringere 1 violette Gefahren-Stufe.

163 Kategorie:
Suche 1 Karte „Polizei“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

164 Kategorie:
Je Würfel, der eine „6“ zeigt: Erhalte 1 Mark.

165 Kategorie:
Eine Gefahr wird erst dann ausgelöst, wenn du sie zum 4. Mal erhöhen müsstest.
Liegt diese Karte in deiner Auslage, wird eine Gefahr auf deinem Tableau noch nicht ausgelöst, wenn alle drei Gefahren-Stufen einer Farbe nach rechts geschoben wurden. Erst wenn eine weitere Erhöhung gefordert wird, wird diese Gefahr ausgelöst.

166 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Gebäude errichten“: Verringere 1 gleichfarbige Gefahren-Stufe.

167 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Polizei“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

168 Kategorie:
Wählst du die Basisaktion „Gefahr verringern“: Verringere 2 gleichfarbige Gefahren-Stufen.
Du erhältst dafür 2 Punkte. Die Fähigkeit dieser Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn die Verringerung einer Gefahr durch etwas anderes als die Basisaktion erlaubt wird.

169 Kategorie:
Ziehe von jedem Mitspielereine zufällige Karte auf die Hand.

170 Kategorie:
Gib 1 violetten Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Unterwelt“ 2 Mark.

171 Kategorie:
Erhalte von jedem Mitspieler 3 Mark (soweit möglich).

172 Kategorie:
Erhalte von jedem Mitspieler 2 Arbeiter seiner Wahl (soweit möglich).

173 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss 1 Mauerstein abreißen. Mehrheiten und Statuen bleiben davon unberührt.

174 Kategorie:
Suche 1 Karte „Unterwelt“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

175 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss auf dem Rathausplatz 1 Feld zurückgehen.

176 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss 1 Gebäude seiner Wahl auf den Ablagestapel werfen.

177 Kategorie:
Jeder Mitspieler muss 1 Grundstück seiner Wahl auf den Ablagestapel werfen. Ein darauf errichtetes Gebäude kommt auf die Hand.

178 Kategorie:
Verringere 1 beliebige Gefahren-Stufe. Jeder Mitspieler muss die gleichfarbige Gefahren-Stufe erhöhen.
Wenn du diese Karte ausspielst und keine Gefahren-Stufe verringern kannst, muss auch kein Mitspieler eine Gefahr erhöhen.

179 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Unterwelt“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

180 Kategorie:
Errichtet ein Mitspieler ein Gebäude: Erhalte 2 Mark.

181 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Geheimbund“ 2 Mark.

182 Kategorie:
Errichtest du 1 orange Gebäude: Bezahle den halben Preis (aufgerundet).

183 Kategorie:
Errichtest du 1 violettes Gebäude: Bezahle den halben Preis (aufgerundet).

184 Kategorie:
Errichtest du 1 rosa Gebäude: Bezahle den halben Preis (aufgerundet).

185 Kategorie:
Errichtest du 1 braunes Gebäude: Bezahle den halben Preis (aufgerundet).

186 Kategorie:
Suche 1 Karte „Geheimbund“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Siehe Karte 200.

187 Kategorie:
Ziehst du 1 schwarzen Gefahren-Marker: Erhalte 1 Punkt.

188 Kategorie:
Ziehst du 1 schwarzen Gefahren-Marker: Erhalte 2 Mark.

189 Kategorie:
Du darfst 1 beliebigen deiner Arbeiter als Geistlichen in der Kirche über das gleichfarbige Feld stellen.
In Phase IV wird dieser Arbeiter gemeinsam mit dem Geistlichen auf das entsprechende Feld vor der Kirche gestellt. Er zählt dann in der Schlusswertung für ***alle*** *Mitspielenden wie ein zusätzlicher Geistlicher.*
Beispiel: Einen deiner grauen Arbeiter stellst du auf das Fenster über dem grauen Symbolfeld.

190 Kategorie:
Gib 1 beliebigen Arbeiter ab: Errichte kostenfrei 1 gleichfarbiges Gebäude UNTER einer gleichfarbigen Karte „Zoo“.
Du zahlst keine Baukosten. Du kannst die Fähigkeit der unter der „Zoo“-Karte liegenden Karte während des Spiels ganz normal auslösen. Bei der Schlusswertung bringt diese Karte aber keine Punkte.

191 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Geheimbund“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

192 Kategorie:
Du darfst auf deinen Grundstücken je 2 beliebige Gebäude errichten.

193 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Ziehe 2 Karten auf die Hand und wirf 2 Karten ab.

194 Kategorie:
Je Grundstück in unterschiedlichen Farben: Erhalte 2 Mark (max. 10 Mark).

195 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Hafen“ 2 Mark.

196 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte auf die Hand.

197 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte auf die Hand.

198 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte auf die Hand.

199 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte auf die Hand.

200 Kategorie:
Suche 1 Karte „Hafen“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

201 Kategorie:
Ziehe 3 Karten auf die Hand.

202 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Nimm die oberste Karte vom Ablagestapel und führe damit eine Basisaktion aus.

203 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung 5 Punkte, wenn du Grundstücke in allen 5 Farben ausgelegt hast.
Die Grundstücke müssen sich während der Schlusswertung noch in deiner Auslage befinden.

204 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Hafen“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

205 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je 2 Arbeiter 1 Punkt.
Diese Arbeiter müssen sich auf deinem Tableau befinden.

206 Kategorie:
Erhalte 1 rosa Arbeiter und 3 Mark.

207 Kategorie:
Erhalte 1 grauen Arbeiter und 3 Mark.

208 Kategorie:
Erhalte 1 orange Arbeiter und 3 Mark.

209 Kategorie:
Erhalte 1 braunen Arbeiter und 3 Mark.

210 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Kirche“ 2 Mark.

211 Kategorie:
Suche 1 Karte „Kirche“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

212 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Erhalte je Würfel, der eine „1“ zeigt, 1 gleichfarbigen Arbeiter. Wähle 1 beliebigen Arbeiter für den schwarzen Würfel mit der „1“.

213 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Würfel, der eine „1“ zeigt, 1 Punkt.

214 Kategorie:
Gehst du auf dem Rathausplatz 1 Feld vor, verringere 1 beliebige Gefahren-Stufe.

215 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Kirche“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

216 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte 2 beliebige Arbeiter und 3 Punkte.

217 Kategorie:
Je mind. 1x erhöhter Gefahren-Stufe in den unterschiedlichen Farben: Erhalte 2 Mark.

218 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Auswanderer“ 2 Mark.

219 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte, lege sie als Grundstück aus und gib 1 gleichfarbigen Arbeiter ab.
Du darfst eine Karte von einem beliebigen Zugstapel ziehen.

220 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte, lege sie als Grundstück aus und gib 1 gleichfarbigen Arbeiter ab.
Du darfst eine Karte von einem beliebigen Zugstapel ziehen.

221 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte, lege sie als Grundstück aus und gib 1 gleichfarbigen Arbeiter ab.
Du darfst eine Karte von einem beliebigen Zugstapel ziehen.

222 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Ziehe 1 Karte, lege sie als Grundstück aus und gib 1 gleichfarbigen Arbeiter ab.
Du darfst eine Karte von einem beliebigen Zugstapel ziehen.

223 Kategorie:
Suche 1 Karte „Auswanderer“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.
Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

224 Kategorie:
Wählst du eine Basisaktion: Gib 1 grauen Arbeiter ab, um die zu nutzende Karte beliebig umzufärben.

Dies hat für die einzelnen Basisaktionen die folgenden Auswirkungen:

1) x Geld erhalten: *Farbe ansagen und Geld entsprechend der Würfelzahl aus dem Vorrat erhalten.*

2) 3 Arbeiter nehmen: *Farbe ansagen und 3 Arbeiter in der entsprechenden Farbe nehmen.*

3) 1 Mauerstein bauen: *Farbe ansagen und 1 farblich passenden erlaubten Mauerabschnitt bauen. Die Kosten müssen bezahlt werden.*

4) 1 Gefahr verringern: *Farbe ansagen und eine Gefahr in der entsprechenden Farbe um eine Stufe verringern. Erhalte dafür wie üblich 1 Punkt.*

5) 1 Grundstück auslegen: *Farbe ansagen, den entsprechenden Arbeiter abgeben und die „umgefärbte“ Karte auslegen. So kannst du zum Beispiel mit einem braunen Arbeiter ein nicht-braunes Grundstück auslegen. Im weiteren Spielverlauf hat dieses Grundstück dann wieder seine eigentliche Farbe.*

6) 1 Gebäude errichten: *Hier hat die Fähigkeit der Karte keinen Effekt.*

225 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Auswanderer“ 2 Punkte zusätzlich.
Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

226 Kategorie:
Gehst du auf dem Rathausplatz 1 Feld vor: Erhalte 1 Punkt.

227 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Erhalte je unterschiedlich farbigem Arbeiter in deinem Vorrat 1 Mark.
„Dein Vorrat“ sind alle auf deinem Tableau stehenden Arbeiter.

228 Kategorie:
Aktiviere 1 Gebäude eines Mitspielers mit einem Blitz-Symbol.
Du behandelst dieses Gebäudes so, als hättest du es gerade selbst ausgespielt. Das Gebäude bleibt aber in der Auslage des Mitspielenden liegen.

229 Kategorie:
Gib 1 braunen Arbeiter ab: Erhalte je Gebäude „Mystik“ 2 Mark.

230 Kategorie:
Gib 1 orange Arbeiter ab: Erhalte für die Zahl „X“ des schwarzen Würfels „X“ Mark.

231 Kategorie:
Ziehst du einen schwarzen Gefahren-Marker: Ignoriere dessen Vorgabe und erhöhe 1 Gefahren-Stufe deiner Wahl.
Spielst du mit den „besonderen Gefahren-Markern“, dann kannst du mit der Fähigkeit dieser Karte auch beide Gefahren-Stufen ignorieren und stattdessen 2 beliebige Gefahren-Stufen erhöhen. Die auf manchen Gefahren-Markern abgebildete Belohnung bekommst du auch, wenn du Gefahren-Stufen deiner Wahl erhöhst.

232 Kategorie:
Baust du 1 Mauerstein: Bezahle Kosten in Höhe der Zahl des schwarzen Würfels und nicht den aufgedruckten Preis.

Beispiel: Der schwarze Würfel zeigt eine „1“ und du möchtest einen Mauerabschnitt bauen, der 5 Mark kostet. Du zahlst durch die Fähigkeit dieser Karte nur 1 Mark.

233 Kategorie:
Erhalte so viele Punkte, wie es der Zahl des schwarzen Würfels entspricht.

234 Kategorie:
Gib 1 rosa Arbeiter ab: Ziehe Karten vom Ablagestapel gemäß der Zahl des schwarzen Würfels. Wirf ebenso viele Karten ab.

Beispiel: Der schwarze Würfel zeigt eine „4“. Du ziehst die obersten 4 Karten vom Ablagestapel auf die Hand und danach wirfst du 4 beliebige Karten ab. Welche Karte danach auf dem Ablagestapel oben liegt, entscheidest du.

235 Kategorie:
Gib 1 grauen Arbeiter ab: Verschiebe den Geistlichen der aktuellen Runde in der Kirche um 1 Feld nach rechts oder links. In der Phase IV wird der Geistliche dann auch entsprechend der neuen Position vor die Kirche gestellt.

236 Kategorie:
Ziehe 1 schwarzen Gefahren-Marker: Jeder Mitspieler muss 1 Gefahren-Stufe in der vorgegebenen Farbe erhöhen.

237 Kategorie:
Zeigen andere Würfel die Zahl des schwarzen Würfels: Erhalte je 1 Arbeiter in den entsprechenden Farben.

Beispiel: Der schwarze Würfel zeigt die „4“, ebenso der braune und der violette Würfel. Du erhältst 1 braunen und 1 violetten Arbeiter.

238 Kategorie:
Suche 1 Karte „Mystik“ heraus: Errichte dieses Gebäude kostenfrei auf einem freien Grundstück. Mische diesen Stapel.

Damit ist immer der Ablagestapel gemeint. Findet man in dem Ablagestapel keine Karte der gezeigten Kategorie, erhält man nichts, muss aber trotzdem mischen.

239 Kategorie:
Erhalte bei der Schlusswertung je Gebäude „Mystik“ 2 Punkte zusätzlich.

Damit sind die Gebäude in der eigenen Auslage gemeint.

240 Kategorie:
Will ein Mitspielender auf dem Rathausplatz 1 Feld vorgehen, muss er die Zahl des schwarzen Würfels zum Preis hinzuzählen.

Beispiel: Drei Würfel zeigen „1“+„2“+„1“ = 4 und der schwarze Würfel zeigt „5“. In diesem Fall müssten alle anderen Mitspielenden je 9 Mark bezahlen, wenn sie 1 Feld auf dem Rathausplatz vorgehen möchten. Diese Karte kommt in Phase II zur Anwendung und betrifft nur deine Mitspielenden, wenn sie 1 Feld vorgehen wollen. Du selbst bleibst davon befreit.

Es könnte zu einer Wechselwirkung mit anderen Karten kommen (kostenfrei aufsteigen, andere Summe zahlen). Aber auch dann gilt, die Zahl auf dem schwarzen Würfel muss bezahlt werden. Es sei denn, eine mitspielende Person darf den schwarzen Würfel ignorieren (Bürgermeister-Plättchen).

241 - 260 Kategorie:
Keine weiteren Auswirkungen. Diese Karten bringen bei der Schlusswertung die aufgedruckten Punkte.

261 Kategorie:
Erhalte 1 Mark.

262 Kategorie:
Erhalte 1 grauen Arbeiter.

263 Kategorie:
Ziehe 1 graue Karte zusätzlich.

264 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

265 Kategorie:
Erhalte 1 Mark.

266 Kategorie:
Erhalte 1 orange Arbeiter.

267 Kategorie:
Ziehe 1 orange Karte zusätzlich.

268 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

269 Kategorie:
Erhalte 1 Mark.

270 Kategorie:
Erhalte 1 braunen Arbeiter.

271 Kategorie:
Ziehe 1 braune Karte zusätzlich.

272 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

273 Kategorie:
Erhalte 1 Mark.

274 Kategorie:
Erhalte 1 violetten Arbeiter.

275 Kategorie:
Ziehe 1 violette Karte zusätzlich.

276 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

277 Kategorie:
Erhalte 1 Mark.

278 Kategorie:
Erhalte 1 rosa Arbeiter.

279 Kategorie:
Ziehe 1 rosa Karte zusätzlich.

280 Kategorie:
Erhalte 1 Punkt.

Übersicht der Geistlichen-Plättchen

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: + 2 Mark

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: - 2 Mark

Bei Basisaktion „Arbeiter nehmen“: + 1 Arbeiter in beliebiger Farbe

Bei Basisaktion „Arbeiter nehmen“: – 1 Arbeiter in beliebiger Farbe

Bei Basisaktion „Mauerstein bauen“: Der Bau eines Mauersteins kostet - 2 Mark (min. 0)

Bei Basisaktion „Mauerstein bauen“: Der Bau eines Mauersteins kostet + 2 Mark

In Phase II „Rathausplatz“: Das Vorgehen kostet - 2 Mark (min. 0)

In Phase II „Rathausplatz“: Das Vorgehen kostet + 2 Mark

Achtung: *Wenn wegen fehlender 1er/2er-Würfel kein Vorgehen möglich ist, dann ist es auch jetzt/weiterhin nicht möglich!*

Bei Basisaktion „Gebäude errichten“: Das Errichten eines Gebäudes kostet - 2 Mark (min. 0)

Bei Basisaktion „Gebäude errichten“: Das Errichten eines Gebäudes kostet + 2 Mark

Alle Spieler haben in diesem Durchgang: + 1 Aktion (Kartenzahl bleibt gleich => 5)

Alle Spieler haben in diesem Durchgang: – 1 Aktion (Kartenzahl bleibt gleich => 5)

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: Orange, rosa + violetter Würfel => + 2 Mark

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: Orange, rosa + violetter Würfel => - 2 Mark

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: Grauer + brauner Würfel => + 2 Mark

Bei Basisaktion „Geld erhalten“: Grauer + brauner Würfel => - 2 Mark

In Phase II „Geistlichen in die Kirche stellen“: **Alle** Mitspielenden müssen **alle** Handkarten abwerfen. Anschließend ziehen sie so nach, dass sie von jeder der 5 Kartenfarben genau 1 Karte auf der Hand haben.

In Phase II „Geistlichen in die Kirche stellen“: **Alle** Mitspielenden müssen **alle** Handkarten abwerfen. Anschließend ziehen sie Karten von genau 2 Zugstapeln so nach, dass sie anschließend Karten in Kombination 2/3 oder 3/2 auf der Hand haben.

Hinweis: *Sonderfunktionen anderer Karten kommen anschließend ganz normal zum Tragen.*

In Phase II „Schiffe aktivieren“: In diesem Durchgang werden alle Schiffe aktiviert.

In Phase II „Schiffe aktivieren“: In diesem Durchgang wird kein Schiff aktiviert.

Hinweis: *Dies geschieht unabhängig vom Würfelergebnis. Insofern werden alle 3er und 4er-Würfel ignoriert.*

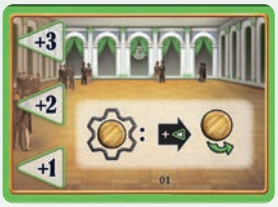
Bei Basisaktion „Arbeiter nehmen“: Orange, rosa + violette Karte => + 1 Arbeiter in der entsprechenden Farbe.

Bei Basisaktion „Arbeiter nehmen“: Graue oder braune Karte => + 1 Arbeiter in der entsprechenden Farbe.

In diesem Durchgang entfallen die orange, rosa + violetten Gefahren.

In diesem Durchgang entfallen die braunen, grauen + schwarzen Gefahren.

Übersicht der Börsenplättchen



B01 – Vorderseite (grün):

Du erhältst bei der Aktion „GELD ERHALTEN“ **zusätzlich** den aktuellen Börsenwert **ausgezahlt**.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von unten nach oben)*

B02 – Rückseite (rot):

Du erhältst bei der Aktion „GELD ERHALTEN“ dein **Geld minus** des aktuellen Börsenwerts **ausgezahlt**.
Schritte: 1 – 2 – 2 *(von oben nach unten)*

B03 – Vorderseite (grün):

Du erhältst bei der Aktion „ARBEITER NEHMEN“ **zusätzlich die Arbeiter** in Höhe des aktuellen Börsenwerts.
Schritte: 0 – 1 – 2 *(von unten nach oben)*

B04 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „ARBEITER NEHMEN“ für die **Arbeiter einmalig** Mark in Höhe des aktuellen Börsenwerts bezahlen.
Schritte: 1 – 1 – 2 *(von oben nach unten)*

B05 – Vorderseite (grün):

Du **erhältst** bei der Aktion „MAUERSTEIN BAUEN“ sofort die **Punkte** in Höhe des aktuellen Börsenwerts.
Schritte: 1 – 1 – 2 *(von unten nach oben)*

B06 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „MAUERSTEIN BAUEN“ sofort die **Punkte** in Höhe des aktuellen Börsenwerts abgeben.
Schritte: 1 – 1 – 2 *(von oben nach unten)*

B07 – Vorderseite (grün):

Du **erhältst** für die Aktion „GEFAHR VERRINGERN“ zusätzlich die **Punkte** in Höhe des aktuellen Börsenwerts.
Schritte: 0 – 1 – 2 *(von unten nach oben)*

B08 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „GEFAHR VERRINGERN“ sofort **Geld** in Höhe des aktuellen Börsenwerts **bezahlen**.
Schritte: 1 – 1 – 2 *(von oben nach unten)*

B09 – Vorderseite (grün):

Du **erhältst** bei der Aktion „GRUNDSTÜCK AUSLEGEN“ sofort die **Punkte** in Höhe des aktuellen Börsenwerts.
Schritte: 1 – 1 – 2 *(von unten nach oben)*

B10 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „GRUNDSTÜCK AUSLEGEN“ **1 Arbeiter** in der Farbe des Börsenwerts zusätzlich abgeben.
Schritte: Grau – Violett/Braun –Rosa/Orange *(von oben nach unten)*

B11 – Vorderseite (grün):

Du darfst bei der Aktion „GEBÄUDE ERRICHTEN“ für das **Gebäude** den aktuellen **Börsenwert weniger zahlen**.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von unten nach oben)*

B12 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „GEBÄUDE ERRICHTEN“ für das **Gebäude** den aktuellen **Börsenwert mehr zahlen**.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von oben nach unten)*

B13 – Vorderseite (grün):

Du **erhältst** bei der Aktion „ARBEITER NEHMEN“ **zusätzlich 1 Arbeiter** in der **Farbe des Börsenwerts**.
Schritte: Violett – Rosa/Grau – Orange/Braun *(von unten nach oben)*

B14 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „GEBÄUDE ERRICHTEN“ **zusätzlich Arbeiter** gemäß des aktuellen Börsenwerts in der **Farbe des Gebäudes** abgeben.
Schritte: 0 – 1 – 2 *(von oben nach unten)*

B15 – Vorderseite (grün):

Du erhältst bei der Aktion „ GELD ERHALTEN“ **zusätzlich Arbeiter** in der **Farbe des Würfels**, für den du Geld erhalten hast.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von unten nach oben)*

B16 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „MAUERSTEIN BAUEN“ zusätzlich **Mark** in Höhe des aktuellen Börsenwerts zahlen.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von oben nach unten)*

B17 – Vorderseite (grün):

Du **erhältst** bei der Aktion „GEFAHR VERRINGERN“ sofort **Geld** in Höhe des aktuellen Börsenwerts.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von unten nach oben)*

B18 – Rückseite (rot):

Du musst bei der Aktion „GRUNDSTÜCK AUSLEGEN“ sofort **Geld** in Höhe des aktuellen Börsenwerts zahlen.
Schritte: 1 – 2 – 3 *(von oben nach unten)*

B19 – Vorderseite (grün):

Bei der Aktion „MAUERSTEIN BAUEN“ **kosten** die Mauersteine des aktuellen Börsenwerts **nichts**.
Schritte: Orange – Grau/Violett – Rosa/Braun *(von unten nach oben)*

B20 – Rückseite (rot):

Bei der Aktion „MAUERSTEIN BAUEN“ **kosten** die Mauersteine des aktuellen Börsenwerts 1 Mark zusätzlich.
Schritte: Braun – Violett/Rosa – Orange/Grau *(von oben nach unten)*

Übersicht der besonderen Gefahren

Doppelte Gefahr

Beide Gefahren müssen erhöht werden

Orange + Rosa

Rosa + Violett

Violett + Grau

Grau + Braun

Braun + Orange

Kleine Geschenke

Die jeweilige Gefahr muss erhöht werden. Danach darf man sich das „kleine Geschenk“ nehmen.

Orange +
1 beliebige Karte ziehen

Rosa +
1 Punkt erhalten

Violett +
1 beliebigen Arbeiter nehmen

Grau +
2 Mark erhalten

Braun +
1 nicht-braune Gefahren-Stufe 1x verringern
(ohne 1 Punkt zu nehmen)

Übersicht der Bürgermeister-Plättchen

Carl Friederich Petersen

Start: 10 Mark + 2 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Du spielst mit 7 Handkarten.

Du ersetzt also bei allen Regeln zu deinen „Handkarten“ die Zahl 5 durch die Zahl 7.

Start: 5 Mark + 0 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Das Verringern einer Gefahren-Stufe bringt dir 2 Punkte *(statt 1 Punkt)*.

Gustav Heinrich Kirchenpauer

Start: 10 Mark + 0 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Jede Erhöhung einer Gefahren-Stufe bringt dir 1 Arbeiter in der Farbe der Gefahr.

Start: 5 Mark + 2 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Du darfst 1 „Gebäude-Aktivierung (III)“ 1x pro Durchgang doppelt aktivieren, auch innerhalb eines Zuges *(2x zahlen, nach dem Zug einen 2. Aktivierungsmarker auf die Karte legen)*.

Hermann Anthony C. Weber

Start: 10 Mark + 1 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Für dich entfallen schwarze Gefahren-Marker und schwarze Kosten beim Aufstieg *(Marker, Würfel)*.

Du darfst also sowohl das Nehmen eines schwarzen Gefahren-Markers als auch die Kosten des schwarzen Würfels beim Rathaus-aufstieg ignorieren.

Start: 10 Mark + 2 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Beim Aktivieren eines eigenen Mehrheitsmarkers erhältst du immer sofort 5 Mark.

Musst du aufgrund von Kartenanweisungen einen deiner Mehrheitsmarker wieder auf die s/w-Seite zurückdrehen, erhältst du beim nochmaligen Aktivieren dieses Markers auch die 5 Mark noch einmal.

Johannes Versmann

Start: 7 Mark + 1 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Beim Errichten eines eigenen „0er-Gebäudes“ erhältst du immer sofort 1 Punkt und 2 Mark.

Start: 5 Mark + 1 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Beim Auslegen eines eigenen Grundstücks erhältst du immer sofort 1 Punkt.

Johann Georg Mönckeberg

Start: 10 Mark + 1 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Der Bau von Mauersteinen kostet dich immer genau 2 Mark.

Start: 5 Mark + 1 x 5 Arbeiter

Fähigkeit: Bei der Ausführung der Basisaktion „Geld erhalten“ durch dich selbst erhältst du immer sofort +2 Mark.

Übersicht der Schiffe

Violettes Schiff:

Erhalte 4 Mark.

Orange Schiff:

Nimm 3 gleichfarbige Arbeiter deiner Wahl.

Graues Schiff:

Ziehe die oberste Karte in der Farbe des gerade gebauten Mauersteins *(Farbe des Mauerabschnitts)* vom Zugstapel.
Führe mit dieser Karte 1 Basisaktion aus.

Rosa Schiff:

Zahle 3 Mark und gehe 1 Feld auf der Rathausleiste vor.
Durch diese Aktion ist es möglich, auch mehr als 1x pro Durchgang auf der Rathausleiste aufzusteigen.

Braunes Schiff:

Nutze sofort 1 deiner Gebäude mit einem „Blitz“-Symbol.

Schwarzes Schiff:

Verringere 1 beliebige Gefahren-Stufe und erhalte wie üblich 1 Punkt.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.